

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI DI KELAS 2 SD NO. 4 KUTA

I Kadek Wira Ariawan¹, I Wayan Wira Kusumajaya², I Made Sedana³, I Putu Suardipa⁴

^{1, 2, 3*} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia

wiraariawanalvina@gmail.com¹, iwayanwirakusumajaya@gmail.com², made_sedana23@yahoo.com³, putu.suardipa@yahoo.com⁴.

ABSTRAK

Rendahnya minat dan kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas 2 SD No. 4 Kuta memengaruhi ketercapaian target pembelajaran numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan siswa melalui penerapan media kartu domino yang sudah dimodifikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian melibatkan 30 siswa kelas 2 dengan jadwal penelitian selama dua siklus pada Pebruari-Maret 2025. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis data deskriptif kualitatif. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 71,83 dengan ketuntasan klasikal 76,66%. Setelah perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 83,00 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Penggunaan media kartu domino modifikasi terbukti meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berhitung penjumlahan ataupun numerasi siswa. Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan memotivasi siswa, dengan adaptasi pada kebutuhan individu siswa.

Kata Kunci: berhitung penjumlahan; media kartu domino; motivasi belajar

ENHANCING SECOND GRADERS' ADDITION SKILLS THROUGH THE USE OF MODIFIED DOMINO CARD MEDIA AT SD NO. 4 KUTA

ABSTRACT

Low interest and proficiency in performing addition among second-grade students at SD No. 4 Kuta have hindered the achievement of numeracy learning goals. This action research aimed to enhance students' addition skills by implementing modified domino cards as instructional media. The study employed the Kemmis and McTaggart action research model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. Thirty second-grade students participated in the study conducted over two cycles between February and March 2025. Data were collected through observation sheets, interviews, and documentation, and analyzed using qualitative descriptive techniques. In Cycle I, the average student score was 71.83 with 76.66% of students meeting the mastery criteria. Following revisions in Cycle II, the average score increased to 83.00, with 100% of students achieving mastery. The findings indicate that the use of modified domino card media effectively improved students' motivation and addition skills. It is recommended that educators incorporate engaging game-based media into instruction as a strategic approach to enhance arithmetic proficiency and learner engagement, while accommodating individual student needs.

Keywords: addition skills, domino card media, learning motivation

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu serta kualitas Pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan sikap moral peserta didik. Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang mampu berkontribusi secara positif di masyarakat. Dalam konteks pembelajaran, pendidikan menekankan pada pengembangan kompetensi dasar yang relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, program pendidikan harus dirancang secara dinamis dan fleksibel agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, pendidikan berperan sebagai alat untuk memajukan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar tergolong pada tahap operasional konkret dengan kata lain bahwa dalam proses membelajarkan siswa hendaknya dikaitkan dengan kehidupan nyata dan objek-objek yang menjadi sumber belajar siswa

Dalam konteks mata pelajaran Matematika, keterampilan Penjumlahan dan pengurangan menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan berhitung ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan meningkatkan daya nalar. Proses berhitung memerlukan koordinasi antara mata sebagai alat penerima informasi dan otak sebagai pusat pengolah informasi. Melatih siswa sedini mungkin untuk belajar aktif akan sangat berarti dalam mengembangkan kognitif dan afektifnya. Bagaimana upaya untuk

menciptakan hal tersebut tentu memerlukan model yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran Matematika. Pengaturan iklim belajar dalam menstimulus respon siswa merupakan penerapan model pembelajaran yang dilaksanakan guru. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang memberikan kondisi yang kondusif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran khususnya Matematika.

Dalam pembelajaran berhitung di sekolah, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator dan motivator. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa. Ida Meutiawati (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual membantu guru mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga siswa dapat menghubungkan dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pembelajaran kontekstual, siswa diajak untuk mengeksplorasi berbagai jenis teks yang relevan dengan pengalaman dan minat mereka. Guru dapat memilih tema-tema yang menarik seperti tokoh nasional, cerita kepahlawanan, dan budaya lokal. Matematika merupakan sejumlah informasi yang mengusahakan bagaimana agar konsep dapat tertanam melalui sebuah proses pemecahan masalah. Hal ini berarti mengajar bukan hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Demikian pula dalam pembelajaran matematika, untuk dapat memahami matematika, seseorang harus terlibat langsung dengan kehidupan dan mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman dunia nyata (Pambudi, 2022).

Rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas II SD No. 4 Kuta menjadi momok

tersendiri bagi guru kelas. Dari hasil evaluasi pembelajaran matematika diperoleh sebesar 21,621% siswa atau 9 siswa dari 30 siswa yang memenuhi nilai KKM yang ditentukan yaitu 70. Upaya mengatasi permasalahan tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, maka diperlukan berbagai terobosan baik dalam kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal. Guru diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan.

Salah satu cara yang bisa diterapkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat dikenal oleh siswa. Dengan menggabungkan media ajar kreatif serta tantangan yang diberikan dalam kelompok diharapkan akan menambah motivasi belajar siswa. Kerjasama dalam lingkungan kelompok belajar dapat mengembangkan sikap sosial siswa menjadi lebih matang.

Penelitian di sekolah dasar dengan menggunakan metode kooperatif sudah banyak dilakukan. Namun, perbedaan pada penelitian ini menggunakan kartu domino yang sudah dimodifikasi dalam bentuk penjumlahan sebagai media belajar siswa disekolah dasar yang masih jarang digunakan dan juga dengan alasan sebagai berikut, Media permainan kartu domino dirancang untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal dan membantu siswa aktif dalam belajar matematika (Abqari, F. T., Irawan, E.B., & Sa'dijah, C. Th. 2020). Alat peraga pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk mengilustrasikan konsep kepada siswa, sehingga memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Nasrawati & Harahap, 2024). Maka dari itu

guru dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam menggunakan metode dan media belajar yang berpusat pada siswa.

Kartu domino sebagai media alternatif bagi guru untuk melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Kartu domino yang sudah dimodifikasi merupakan permainan yang berisi dua bagian dari setiap kartu. Bagian pertama berisi soal dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lainnya. Permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan masalah yang menggunakan logika (Mulyani dalam Rosyid (2017:1-5).

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Berbantuan Media Kartu Domino Modifikasi Kelas 2 di SD No. 4 Kuta*"

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan kolaboratif dan reflektif. Penelitian akan dilaksanakan di SD No. 4 Kuta Kabupaten Badung dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 yang berjumlah 30 orang (17 laki-laki dan 13 perempuan) dengan rentang usia tujuh hingga delapan tahun, yang mayoritas berlatar belakang keluarga petani dengan tingkat sosial-ekonomi menengah ke bawah. Prosedur penelitian akan mengikuti siklus PTK secara sistematis, dimulai dari tahap perencanaan dengan menyiapkan rencana pembelajaran, instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif

kualitatif dengan memperhatikan karakteristik siswa yang membutuhkan pendekatan bervariasi dan metode yang dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar. Analisis data akan dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian, dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan persentase nilai yang telah ditetapkan, yakni menggunakan rumus $KB = (n \geq 70) / N \times 100\%$, di mana siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 dan secara klasikal mencapai ketuntasan minimal 85% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Siklus I

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada tanggal 17-21 Pebruari 2025 dengan menggunakan media kartu domino modifikasi sebagai strategi utama dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan. Pada siklus pertama, proses pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan tahapan perencanaan yang komprehensif, meliputi penyusunan RPP, penyiapan alat peraga, dan pembuatan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Tabel 1. Analisis Hasil Evaluasi Kemampuan Siswa berhitung penjumlahan Tindakan Siklus I

No	Skor Pengetahuan		
	Skor	Keterangan	Ketuntasan
I Kadek Bayu Krisna R	70	Sedang	Tuntas
Made Adrian Aris Dwijaya	70	Sedang	Tuntas
I Made Agus Rian R	70	Sedang	Tuntas
I Kayan Agus Widayana	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Bagas Adriana P	75	Sedang	Tuntas
I Wayan Eldrika Agastya M	65	Sedang	Belum Tuntas
Kadek Erlangga Dwita	70	Sedang	Tuntas
I Dewa Ayu Rista A	70	Sedang	Tuntas
Kaila Adelia Fitri	75	Sedang	Tuntas
Mecealen Putrahil D	65	Sedang	Belum Tuntas
Ni Nyoman Mia Widnyani	70	Sedang	Tuntas
Putu Nadya Prashanti	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Dika Arya Yasa	70	Sedang	Tuntas
Ni Wayan Ayu Nayla P	85	Tinggi	Tuntas

Ni Luh Putu Julia Sari Devi	70	Sedang	Tuntas
I Gede Juna Febriana P	65	Sedang	Belum Tuntas
I Nengah Dwi Wardana	75	Sedang	Tuntas
Made Dea Vio Lantini	90	Sangat Tinggi	Tuntas
Khaila Nafisa Rizani	75	Sedang	Tuntas
Ni Nyoman Sri Devi P	65	Sedang	Belum Tuntas
Putu Agus Mahendra P	70	Sedang	Tuntas
I Wayan Subudi Jnyana	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Taksa Umara P	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Tryashinta M	65	Sedang	Belum Tuntas
Kadek Desita Budi W	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Astawa	50	Rendah	Belum Tuntas
Friscylla Sibuea	60	Rendah	Belum Tuntas
I Wayan Putra Yudhi Nata	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Rama Sandhika	75	Sedang	Tuntas
Ni Kadek Nanda Meliana	80	Tinggi	Tuntas
Σ (Jumlah)	2155		
M (Mean)	71,83		
M% (Persentase Mean)	72%		
Ketuntasan Klasikal (%)	76,66%	Tuntas M : 71,30	Belum Tuntas M : 62,14

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan capaian yang belum maksimal. Dari 30 siswa yang diteliti, 23 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 71,83. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 76,66%, yang berarti masih terdapat 7 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Refleksi awal menunjukkan bahwa meskipun media kartu domino modifikasi berhasil menciptakan situasi pembelajaran yang lebih aktif, masih terdapat kendala dalam pemahaman siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan perbaikan dan intensifikasi penggunaan media kartu domino modifikasi pada siklus II, yang dilaksanakan dari tanggal 10-14 Maret 2025 Pendekatan yang lebih sistematis dan bimbingan yang lebih intensif

diterapkan untuk mengatasi kendala pada siklus sebelumnya.

Tabel 2. Analisis Hasil Evaluasi Kemampuan Siswa berhitung penjumlahan Tindakan Siklus II

No	Skor Pengetahuan		
	Skor	Keterangan	Ketuntasan
I Kadek Bayu Krisna R	80	Tinggi	Tuntas
Made Adrian Aris Dwijaya	80	Tinggi	Tuntas
I Made Agus Rian R	75	Sedang	Tuntas
I Kayan Agus Widayana	75	Sedang	Tuntas
I Nyoman Bagas Adriana P	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Eldrika Agastya M	75	Sedang	Tuntas
Kadek Erlangga Dwita	75	Sedang	Tuntas
I Dewa Ayu Rista A	80	Tinggi	Tuntas
Kaila Adelia Fitri	80	Sangat Tinggi	Tuntas
Mecealen Putrahil D	85	Tinggi	Tuntas
Ni Nyoman Mia Widnyani	70	Sedang	Tuntas
Putu Nadya Prashanti	100	Sangat Tinggi	Tuntas
I Wayan Dika Arya Yasa	75	Sedang	Tuntas
Ni Wayan Ayu Nayla P	100	Sangat Tinggi	Tuntas
Ni Luh Putu Julia Sari Devi	90	Sangat Tinggi	Tuntas
I Gede Juna Febriana P	80	Tinggi	Tuntas
I Nengah Dwi Wardana	95	Sangat Tinggi	Tuntas
Made Dea Vio Lantini	100	Sangat Tinggi	Tuntas
Khaila Nafisa Rizani	85	Tinggi	Tuntas
Ni Nyoman Sri Devi P	85	Tinggi	Tuntas
Putu Agus Mahendra P	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Subudi Jnyana	85	Tinggi	Tuntas
I Nyoman Taksa Umara P	80	Tinggi	Tuntas
I Nyoman Tryashinta M	80	Tinggi	Tuntas
Kadek Desita Budi W	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Astawa	80	Tinggi	Tuntas
Friscylla Sibuea	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Yudhi Nata	70	Sedang	Tuntas
I Wayan Rama Sandhika	90	Sangat Tinggi	Tuntas
Ni Kadek Nanda Meliana	90	Sangat Tinggi	Tuntas
Σ (Jumlah)	2490		
M (Mean)	83,00		
M% (Persentase Mean)	83%		
Ketuntasan Klasikal (%)	100%		

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh 30 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan

nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,00. Ketuntasan klasikal mencapai 100%, yang berarti semua siswa telah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Analisis Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan

Penggunaan media kartu domino modifikasi sebagai sarana pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas 2 di SD No. 4 Kuta. Media kartu domino modifikasi ini memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi proses belajar melalui visualisasi konsep. Siswa yang terbantu dengan visualisasi mampu lebih termotivasi dan belajar berhitung lebih mudah. Selain itu, media kartu domino membantu memperjelas makna operasi hitung yang dipelajari, sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran yang menggunakan media ini menjadi lebih menarik dan interaktif, mendorong keterlibatan aktif siswa. Media kartu domino juga berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam mengatasi kesulitan dan kejenruhan siswa kelas 2 dalam belajar matematika khususnya berhitung penjumlahan. Secara psikologis, siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar berhitung penjumlahan karena adanya bantuan visual. Dengan demikian, media kartu domino tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar.

Peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, tingkat keberhasilan belajar siswa mencapai 72,00%, yang menunjukkan sebagian besar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, dengan intervensi yang lebih intensif melalui penggunaan media kartu domino modifikasi, hasil belajar meningkat menjadi 83,00% pada siklus II. Peningkatan

sebesar 11,00% ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis media kartu domino modifikasi. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya penggunaan media dalam memperkuat memori dan pemahaman. Proses pembelajaran yang berulang dan berbasis visual mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, peningkatan hasil belajar ini juga mencerminkan adanya perbaikan strategi pengajaran oleh guru.

Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan klasikal berada pada angka 76,66%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Namun, pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%, menunjukkan bahwa semua siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan belajar. Peningkatan sebesar 23,34% ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu domino penjumlahan tidak hanya efektif secara individu tetapi juga secara kolektif dalam kelas. Faktor-faktor seperti keaktifan siswa, motivasi belajar, dan suasana kelas yang lebih kondusif turut mendukung pencapaian ini. Guru juga berperan dalam memodifikasi metode pengajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, media kartu domino modifikasi dapat dianggap sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian hasil belajar optimal di tingkat sekolah dasar.

Faktor Keberhasilan Intervensi

Keberhasilan penelitian ini dapat diatribusikan kepada beberapa faktor kunci yang saling berkontribusi dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah penggunaan media kartu domino modifikasi yang dipilih secara tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 2. Media kartu domino modifikasi tersebut di-

rancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga mereka dapat lebih cepat menangkap konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Media kartu domino modifikasi yang dipilih mencakup elemen visual yang sederhana namun informatif, yang membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Penggunaan media ini juga disesuaikan dengan variasi gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual maupun kinestetik. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, media gambar yang tepat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam penelitian ini.

Selain faktor media, keberhasilan penelitian ini juga ditunjang oleh bimbingan intensif yang diberikan oleh guru. Guru berperan aktif dalam memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan. Bimbingan ini dilakukan melalui pendekatan individual maupun kelompok kecil, yang memungkinkan siswa mendapatkan penjelasan lebih rinci sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru juga memanfaatkan umpan balik secara langsung untuk membantu siswa mengatasi kesalahan dalam pemahaman atau penerapan materi. Proses bimbingan ini tidak hanya membantu siswa yang kesulitan, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam belajar. Keberadaan guru sebagai fasilitator menciptakan lingkungan belajar yang suportif, di mana siswa merasa didukung dan tidak takut untuk bertanya. Selain itu, guru juga memotivasi siswa melalui pujian dan penghargaan terhadap usaha mereka. Dengan bimbingan intensif ini, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan dan pemahaman mereka.

Faktor ketiga yang turut mendukung keberhasilan penelitian adalah perbaikan metode pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Perbaikan ini melibatkan optimalisasi penggunaan media kartu domino modifikasi serta peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, metode pembelajaran dirancang lebih variatif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Pendekatan ini mencakup diskusi kelompok, permainan edukatif, dan latihan praktik yang relevan dengan materi pelajaran. Peningkatan keterlibatan siswa juga didorong melalui pemberian tugas yang menantang namun sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, guru memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga tercipta suasana belajar yang inklusif. Perbaikan metode ini terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran, dengan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Dengan adanya kombinasi dari berbagai strategi tersebut, penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Implikasi Pedagogis

Penelitian ini menunjukkan bahwa media visual, khususnya kartu domino sebagai permainan, memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak-anak. Media kartu domino modifikasi membantu siswa dalam bernalar dengan makna melalui visualisasi, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka. Selain itu, kartu domino juga mampu menarik perhatian siswa, memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan selama proses belajar. Dengan memperkaya konteks pembelajaran melalui visualisasi, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan media visual berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang terpapar media kartu domino modifikasi cenderung lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima instruksi verbal. Media visual menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, gambar dalam kartu domino dapat menjadi alat bantu bagi siswa sehingga lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini berdampak positif pada kemampuan mereka dalam berhitung penjumlahan. Dengan meningkatnya motivasi, siswa menunjukkan keinginan lebih besar untuk belajar secara mandiri. Media visual dalam bentuk kartu domino ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Sebagai hasilnya, penggunaan kartu domino dalam proses belajar mengajar tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan numerasi dasar.

Strategi ini memberikan alternatif yang efektif bagi guru dalam mengajarkan keterampilan berhitung penjumlahan terutama di tingkat pendidikan dasar. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media visual, seperti flashcards, poster, atau buku bergambar, untuk memperkuat pengajaran mereka. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk mengajarkan keterampilan berhitung secara bertahap, mulai dari pengenalan angka hingga menyelesaikan operasi hitung penjumlahan sederhana. Selain itu, strategi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih personal dan inklusif. Guru juga dapat mengintegrasikan media visual dengan teknologi, seperti presentasi digital atau aplikasi interaktif, untuk meningkatkan efek-

tivitas pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis siswa yang menekankan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media visual tidak hanya menjadi solusi inovatif dalam pengajaran penjumlahan, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran berhitung penjumlahan pada siswa Kelas 2 di SD No. 4 Kuta memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata kemampuan berhitung penjumlahan siswa, dari 72% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 76,69% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, yang mengindikasikan pencapaian hasil belajar yang sangat memuaskan dengan kriteria sangat baik. Penggunaan media kartu domino modifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan siswa, sehingga layak untuk diimplementasikan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar sekolah terus mensosialisasikan inovasi pembelajaran dengan media kartu domino penjumlahan guna mendukung proses pembelajaran matematika dasar yang lebih efektif. Guru diharapkan mampu mengadopsi dan mengembangkan metode ini dengan mencari informasi lebih lanjut mengenai teknik penggunaan media kartu domino modifikasi secara optimal. Siswa juga diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi serta dapat berinteraksi secara aktif dengan guru dan teman-temannya selama proses pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran Matematika yaitu Dr. I Made Sedana, S.Pd., M.Pd. dan I Putu Suardipa, S.Pd., M.Pd. yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, sehingga penulis dapat membuat artikel ini dengan lancar. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moral yang secara terus-menerus memberikan semangat dan motivasi sepanjang perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F. T., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2020). Media permainan kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan desimal siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.11550>
- Meutiawati, I. (2023). *Konsep dan implementasi pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/380352547_KONSEP_DAN_IMPLEMENTASI_PENDEKATAN_KONTEKSTUAL_DALAM_PROSES_PEMBELAJARAN
- Nasrawati, N., & Harahap, R. H. (2024). Pengaruh alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa dengan model STAD di SDN 030 Tanese. *Jurnal Internasional Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 23–30. <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/intern/article/view/1696>
- Pambudi, D. (2022). Outdoor learning in teaching geometry to elementary students: Enhancing motivation and achievement. *Frontiers in Education*, 7, Article 858631. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.858631>
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di Masjid Al Muhajirin Banyuwajuh dalam mengerjakan soal matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26–30.