

Penerapan Pendekatan Kooperatif Berbantuan Media Domino Matematika Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Inpres 12/79 Amali Riattang

Muh. Zulpadli Syam^{1*}, Firdaus², Achmad Shabir²

^{1*}Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Corresponding Address: muhsulfadli10@gmail.com

Received: 29 Mei 2026

Accepted: 05 Juni 2026

Online Published: 07 Juni 2026

ABSTRACT

This study aims to describe student activities, teacher activities, and the improvement of mathematics learning outcomes through the application of a cooperative approach assisted by mathematical domino media for second-grade students of SD Inpres 12/79 Amali Riattang, Bone Regency. This study is a Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach implemented in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 16 students. Data collection techniques were carried out through observation and learning outcome tests. The results showed that in the first cycle the learning activities were still in the sufficient category, with the percentage of student learning completion of 37.5%. In the second cycle, there was a significant increase where teacher and student activities were in the good category and learning completion increased to 75%. This increase indicates that the application of a cooperative approach assisted by mathematical domino media can increase student engagement in learning, foster cooperation, and help students understand mathematical concepts more easily and enjoyably. Thus, this approach is effective in improving elementary school students' mathematics learning outcomes.

Keyword: cooperative approach, mathematical domino media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek paling fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Di tingkat sekolah dasar, matematika memegang peranan yang sangat krusial dalam membentuk pola pikir siswa. Melalui matematika, siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, objektif, dan kritis (Suadnyana dkk., 2026). Mengingat pentingnya fungsi tersebut, penguasaan konsep matematika sejak dini menjadi fondasi dasar yang akan memengaruhi keberhasilan akademis siswa pada jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pada kenyataannya, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, abstrak, dan sulit dipahami oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SD Inpres 12/79 Amali Riattang, ditemukan fenomena bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Kondisi riil di lapangan ini dipicu oleh beberapa faktor determinan. Di antaranya adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran,

dominasi metode konvensional yang monoton, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat anak.

Pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kehilangan motivasi belajar. Siswa usia sekolah dasar (khususnya kelas rendah seperti kelas II) secara psikologis perkembangan kognitifnya masih berada pada fase operasional konkret. Artinya, mereka membutuhkan jembatan visual atau alat peraga nyata untuk memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Tanpa adanya inovasi dalam penyampaian materi, pemahaman konseptual siswa akan terhambat, yang pada akhirnya berdampak linier terhadap anjloknya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pembaruan strategi pembelajaran yang mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu solusi alternatif yang dinilai efektif untuk mengatasi problem tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan kooperatif (cooperative learning). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan adanya kerja sama, interaksi positif, dan keaktifan kelompok antarsiswa untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran bersama (Meilany dkk., 2023). Melalui kerja kelompok, siswa yang mengalami kesulitan dapat terbantu oleh rekan sejawatnya, sehingga iklim belajar menjadi lebih inklusif dan suportif.

Agar implementasi pendekatan kooperatif ini berjalan optimal pada siswa kelas II, penggunaannya perlu diintegrasikan dengan media pembelajaran konkret berupa permainan edukatif, seperti media domino matematika. Media domino matematika merupakan modifikasi dari kartu domino konvensional yang diubah menjadi sarana bermain sambil belajar. Media ini dapat memvisualisasikan simbol-simbol matematika abstrak ke dalam bentuk permainan yang kompetitif namun santai, sehingga mampu mendongkrak motivasi sekaligus mempertajam kemampuan berhitung siswa (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Kombinasi antara belajar berkelompok dan bermain kartu domino edukatif dipercaya dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (meaningful learning), melatih aspek sosial-emosional siswa, serta mempermudah internalisasi konsep matematika (Suadnyana dkk., 2026).

Berdasarkan seluruh uraian di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian ilmiah yang mendalam melalui sebuah penelitian tindakan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pendekatan kooperatif berbantuan media domino matematika dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar matematika siswa di kelas II SD Inpres 12/79 Amali Riattang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Inpres 12/79 Amali Riattang yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, serta tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat keberhasilan

belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan optimal. Aktivitas guru masih dalam kategori cukup, terutama dalam memberikan arahan dan pengelolaan kelas. Aktivitas siswa juga masih rendah karena belum terbiasa dengan pembelajaran kelompok. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 6 siswa (37,5%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 10 siswa (62,5%) belum tuntas.

Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Guru lebih aktif dalam membimbing siswa dan memberikan instruksi yang jelas. Siswa mulai terbiasa bekerja dalam kelompok. Hasil tes menunjukkan peningkatan, dimana 12 siswa (75%) telah mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Keterangan Peningkatan / Perubahan
Aktivitas Guru	Kategori Cukup . Masih kurang dalam memberikan arahan dan pengelolaan kelas.	Lebih aktif dalam membimbing siswa dan memberikan instruksi yang jelas.	Guru menunjukkan performa pengelolaan kelas yang lebih terarah dan komunikatif.
Aktivitas Siswa	Tergolong Rendah . Siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran kelompok.	Siswa mulai terbiasa dan adaptif bekerja dalam kelompok.	Partisipasi dan kolaborasi antarsiswa meningkat secara signifikan.
Jumlah Siswa Tuntas	6 Siswa	12 Siswa	Meningkat sebanyak 6 siswa.
Persentase Ketuntasan	37,5%	75%	Naik sebesar 37,5% (Kriteria ketuntasan meningkat dua kali lipat).
Jumlah Siswa Belum Tuntas	10 Siswa	4 Siswa	Berkurang sebanyak 6 siswa.

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Keterangan Peningkatan / Perubahan
Persentase Belum Tuntas	62,5%	25%	Menurun sebesar 37,5%.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat jelas adanya dampak positif dari refleksi dan perbaikan tindakan yang dilakukan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan paling signifikan terlihat pada ranah hasil belajar, di mana persentase ketuntasan klasikal melonjak drastis dari 37,5% menjadi 75%. Hal ini sejalan dengan meningkatnya kualitas performa guru dalam mengelola kelas serta kesiapan siswa dalam berkolaborasi lewat pembelajaran kelompok.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif berbantuan media domino matematika efektif digunakan. Siswa menjadi lebih aktif, bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi. Media domino matematika membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kooperatif berbantuan media domino matematika memberikan dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pada siklus I, siswa masih mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan, terutama dalam bekerja sama dalam kelompok dan memahami aturan penggunaan media domino matematika. Hal ini wajar terjadi karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang menuntut keaktifan dan interaksi antar teman.

Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Guru lebih optimal dalam memberikan arahan, membimbing siswa dalam kerja kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Siswa juga mulai menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Penggunaan media domino matematika terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana permainan edukatif yang membuat siswa merasa senang dan tidak terbebani dalam belajar matematika. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep secara lebih mudah karena pembelajaran dilakukan secara konkret dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara sosial. Interaksi antar siswa dalam kelompok memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pemahaman, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu teman yang mengalami kesulitan. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Peningkatan aktivitas guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pada siklus II, guru lebih terstruktur dalam menyampaikan materi, lebih aktif dalam memantau kegiatan siswa, serta memberikan umpan balik yang

tepat. Hal ini berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara pendekatan kooperatif dan penggunaan media domino matematika tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan kooperatif berbantuan media domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Inpres 12/79 Amali Riattang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 37,5% menjadi 75% serta meningkatnya aktivitas siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376.
- Amiruddin, A. (2019). Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. *Journal of Education Science*, 5(1).
- Anggraini, W., & Hardini, A. T. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Berbantuan Media Konkret di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4215–4223.
- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Fitriani, N., & Rosyid, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Game Edukasi Domino Modifikasi untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Elemen*, 10(1), 89–102.
- Handayani, S., & Purnomo, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–121.
- Lestari, D. P., & Wardana, M. D. K. (2023). Pengaruh Media Kartu Domino Matematika terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 345–354.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi

- Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99.
- Meilany, A. M., Bunga, M. H. D., & Fransiska, M. A. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 145-153.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 247–256
- Pratiwi, E. D., & Utami, S. P. (2026). Optimalisasi Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nusantara*, 4(1), 56–67.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).
- Suadnyana, N. W. T., Diputra, K. S., & Simamora, A. H. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino Edukatif pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 241–251.