

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Game Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran Siswa Kelas VIII

*¹Fadiana Ayu Rahmawati ²Budiyono Saputro

*^{1,2}Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga

*¹Email : ayufadiana@gmail.com

*²Email : budiyonosaputro@iainsalatiga.ac.id

ABSTRACT

The low learning outcomes of students can be caused by several factors, including the lack of interest in learning due to the absence of more innovative and effective models and media for teaching science. The existence of this research to find out the increased interest and learning outcomes of IPA students in class VIII SMP N 7 Salatiga. This type of research is Class Action Research (PTK). The subjects in this study are the IPA subject teacher and students in class VIII D. It consists of two cycles which includes 4 stages of a series of activities: planning, implementation, observation, and reflection. Data gathering techniques using lift questionnaires, test questions, observation sheets, and documentation. The data analysis used by the researchers is to compare the achievement of the value with the Minimum Tensity Criteria (MTC) and is marked by an increase in the Classical Tensities Criteria at each cycle. The results of this study show that the use of a discovery learning model based on a domino card game can enhance the interest and learning outcomes of students. The increase in student interest in IPA lessons can be seen in the implementation of the cycle, where 14 students or 44% of students obtained an interest score ≥ 82 with an average of 72.25. In the second cycle 29 students or 91% obtain a interest score of ≥ 82 , with a average of 85.37. While the improvement in student learning results in the cycle I, 15 students or 47% obtain the score above KKM ≥ 76 with a mean of 73.33. Meanwhile, 28 students or 88% obtained a complete score of ≥ 76 from the KKM with an average score of 86.42.

Keywords:

Discovery Learning; Domino Card Game; Learning Outcomes; Interest in Learning

ABSTRAKS

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yakni kurangnya minat belajar siswa karena belum diterapkannya model serta media pembelajaran IPA yang leihh inovatif dan efektif. Adanya penelitian ini untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP N 7 Salatiga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas VIII D. PTK ini terdiri dari dua siklus yang meliputi 4 tahap rangkaian kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner angket, soal tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan peneliti adalah membandingkan pencapaian nilai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ditandai dengan peningkatan Kriteria Ketuntasan Klasikal pada setiap siklusnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model discovery learning berbasis game kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA dapat dilihat pada pelaksanaan siklus I dimana sebanyak 14 siswa atau 44% siswa memperoleh skor minat ≥ 82 dengan rata-rata 72,25. Pada siklus II sebanyak 29 siswa atau 91% memperoleh skor minat ≥ 82 dengan rata-rata 85,37. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, sebanyak 15 siswa atau 47% memperoleh nilai diatas KKM ≥ 76 dengan rata-rata 73,33. Sementara hasil belajar siklus II terdapat sebanyak 28 siswa atau 88% memperoleh nilai ≥ 76 tuntas dari KKM dengan nilai rata-rata 86,42.

Kata Kunci:

Discovery Learning; Game Kartu Domino; Hasil Belajar; Minat Belajar

1. Pendahuluan

Pembelajaran IPA dalam suatu pendidikan memiliki peran penting yaitu menumbuhkan dan memupuk sikap dan proses ilmiah, cara berikir kritis, kemampuan bernalar siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasannya secara objektif. Sehingga siswa dapat meraih prestasi dengan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar tersebut dilihat dari tinggi rendahnya nilai hasil tes akademik IPA. Dimana, nilai hasil tes akademik siswa mendapat pengaruh dari minat belajar IPA yang dimiliki oleh masing-masing siswa. (Susanti et al., 2016) siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap IPA maka tingkat capaian hasil belajar siswa juga akan tinggi. Hal demikian sesuai studi lapangan dan hasil wawancara terhadap salah satu guru IPA kelas VIII SMP Negeri 7 Salatiga yaitu Ibu Ary Susanti, S.Pd menyatakan bahwa hasil belajar IPA di kelas VIII masih kurang sebab minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA juga masih rendah. Faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu belum (kurang maksimal) diterapkannya model serta media pembelajaran IPA yang lebih efektif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model *discovery learning*, siswa akan menemukan segala sesuatu konsep sains secara mandiri. Guru hanya membimbing dan mengarahkan siswa. (Safitri et al., 2023) model *discovery learning* adalah system pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk berkolaborasi dengan siswa yang lainnya dalam melaksanakan tugas yang terorganisir secara berkelompok. Sehingga siswa akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa kemauan dan minat belajar yang tinggi pada diri siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peran yang esensial untuk menunjang proses pembelajaran. (Zuhro et al., 2023) media pembelajaran adalah suatu perantara untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar membuat penerima informasi memahami informasi yang diterimanya. (Zuhro et al., 2023) juga menyebutkan bahwa media *game* kartu domino ialah media yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, karena mempunyai sifat memaksimalkan belajar dengan melalui prinsip belajar sambil bermain sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Model *discovery learning* dan media *game* kartu domino ini merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan siswa menangkap materi. Hal ini karena keduanya saling keterkaitan. Dimana, model *discovery learning* ini adalah bentuk proses pembelajaran yang mana siswa diberikan sebuah stimulasi terkait materi pelajaran, kemudian diberikan acuan untuk mencari dan menemukan sebuah jawaban atas pertanyaan atau rumusan masalah yang ada (Kawuri & Fayanto, 2020). Demikian sesuai dengan aturan pada *game* kartu domino, dimana siswa akan mencari dan menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut dengan kerja sama teman sekelompok. Oleh karena itu, penerapan model dan media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini diharapkan dapat menarik serta meningkatkan minat belajar siswa agar dapat memperbaiki, meningkatkan, dan menyempurnakan proses pembelajaran, praktik, serta hasil belajar IPA siswa.

2. Tinjauan Pustaka

Model *discovery learning* merupakan suatu proses dalam pengalaman belajar yang diharapkan dapat menumbuhkan informasi, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam mencari, mengidentifikasi, menganalisis, serta mencari solusi atas isu-isu tertentu untuk meningkatkan keterampilan individu siswa dalam menangkap materi dan merubah keadaan siswa dari yang pasif menjadi aktif (Zannah et al., 2021). Model ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menambah pengalaman siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif menemukan pengetahuan tentang materi secara mandiri,

mengasah kreativitas siswa, dapat menciptakan dan meningkatkan rasa percaya diri serta sikap saling kerja sama pada diri antar masing-masing siswa (Bahari et al., 2018).

Kata *game* atau permainan adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat adanya para pemain baik itu terdiri dari dua pemain atau lebih, baik dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat yang dibatasi oleh standar tertentu. Hal ini guna untuk mencapai suatu tujuan dan mempunyai nilai edukasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Ulfa, 2022). Sedangkan *game* kartu domino yang digunakan merupakan *game* kartu yang sudah termodifikasi, yang didalamnya berisi tentang berbagai materi pelajaran IPA yang akan dipelajari. Menurut (Ulfa, 2022) *game* kartu domino ini dapat menarik perhatian siswa dan mampu menjadikan siswa lebih aktif karena materi yang seharusnya disampaikan oleh guru sudah tertuang dalam bentuk *game* kartu domino. Sehingga siswa lebih aktif berusaha untuk menemukan suatu informasi.

Minat merupakan rasa ingin dan kemauan, ketertarikan, dan perhatian yang lebih terhadap sesuatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak lain (Mujianto, 2019). Adanya minat belajar pada diri siswa ini dipengaruhi oleh beberapa factor yakni factor internal yang meliputi aspek jasmani dan psikologis siswa serta dari factor eksternal seperti keluarga, sekolah, ataupun lingkungan sekitar. Disini sekolah memberikan pengaruh minat belajar siswa tergantung pada pendekatan, mode, metode, serta strategi yang digunakan dalam pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana belajar (Putra et al., 2021).

Hasil belajar adalah takaran atau ukuran kapasitas siswa dalam mendapatkan dan memproses informasi berupa ide-ide pokok yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang disampaikan secara informatif. Hasil belajar siswa dapat dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diharapkan ialah dimana siswa yang memiliki kapasitas belajar paling bawah khususnya pada ranah kognitif dapat menunjukkan suatu ketercapaian suatu tujuan yang diharapkan setelah adanya kegiatan pembelajaran (Tumulo, 2022).

(Rajab et al., 2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa SMA Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together Dengan Berbantuan Media Papan Tempel Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa” menyebutkan bahwa adanya kecenderungan siswa dalam memiliki rasa minat yang tinggi untuk belajar dalam suatu pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang maksimal dan memuaskan dan sebaliknya. Oleh karena itu, keduanya saling berkaitan sebab tingkat minat belajar siswa dapat menjadi salah satu factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

3. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Azizah, 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* adalah penelitian yang dikembangkan dan dilakukan didalam kelas oleh guru atau peneliti untuk mengetahui dampak Tindakan kelas yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Dengan tujuan untuk meningkatkan profesionalitas seorang guru dan akan membantu meningkatkan mutu Pendidikan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Salatiga yang berjumlah 32 siswa dan salah guru IPA kelas VIII yaitu Ibu Ary Susanti, S.Pd selaku kolaborator. Penelitian dilakukan mulai awal bulan Mei hingga pertengahan bulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mencakup observasi, kuisioner, tes, dan dokumentasi. (Sugiyono, 2022) observasi merupakan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengumpulkan data terkait keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Sementara, kuisioner untuk mengumpulkan data terkait minat belajar IPA siswa dengan menggunakan lembar angket dan Tes merupakan teknik untuk mengukur capaian hasil belajar siswa dalam ranah kognitif melalui penyebaran soal tes yang mengacu pada *Taksonomi Bloom*. Sedangkan dokumentasi sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan harus dilakukan uji

validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda khususnya pada butir soal tes. Hal ini untuk mengetahui dan melihat kelayakan instrument saat akan digunakan penelitian dan untuk mendapatkan kriteria instrument yang baik sehingga data yang dikumpulkan memperoleh hasil yang diharapkan.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa antar siklus adalah dengan analisis pencapaian individu dan klasikal pada siswa. Dimana, pada pencapaian individu minat belajar menggunakan skala *likert* melalui kategori skor angket. Sedangkan pada pencapaian individu hasil belajar menggunakan perhitungan skor nilai. Analisis pencapaian klasikal keduanya menggunakan perhitungan persentase ketuntasan skor angket dan nilai hasil belajar siswa secara keseluruhan. Berikut adalah rumus perhitungan persentase skor minat dan nilai hasil belajar siswa secara klasikal (Friantini & Winata, 2019) :

$$p = \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase pencapaian klasikal

$\sum n_1$: Total siswa yang tuntas (≥ 82 (minat) / ≥ 76 (hasil belajar))

$\sum n$: Total Siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi indicator keberhasilan individu dan klasikal. Indikator keberhasilan peningkatan minat pada individu dapat ditandai jika siswa memperoleh skor angket minat ≥ 82 . Sedangkan pada hasil belajar dapat diketahui apabila siswa telah mencapai nilai ≥ 76 (KKM). Indikator keberhasilan secara klasikal dapat dikatakan berhasil apabila sebanyak 85% siswa telah memperoleh skor angket dan nilai tes $\geq$ diatas dan siklus dapat dikatakan berhenti. Akan tetapi, apabila belum memenuhi indicator maka, siklus penelitian terus berlanjut (Arianto, 2021).

Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan (planning), pelaksanaan Tindakan (action), pengamatan observing), dan refleksi (reflection). Berikut deskripsi penjelasan setiap tahap tersebut :

3.1 Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap persiapan untuk peneliti mempersiapkan segala sesuatunya yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian seperti diantaranya yaitu mempersiapkan bahan/sumber pembelajaran, modul ajar, merancang sintak-sintak, mempersiapkan media pembelajaran, membuat instrument penelitian seperti lembar angket, lembar observasi, dan soal tes.

3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penelitian terhadap penerapan model dan media pembelajaran di kelas. Dimana, guru masuk kelas dan mempersiapkan untuk mulai pembelajaran. Kemudian pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang telah dikonseptkan sedemikian pada tahap perencanaan.

3.3 Pengamatan

Pengamatan (observasi) dilakukan oleh peneliti dan observer yakni guru sejawat. Observer mengamati dan menilai proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dalam lembar observasi yang mengacu pada modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti sesuai dengan keadaan kelas yang sebenarnya.

3.4 Refleksi

Pada tahap refleksi ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa serta menjadi sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

4. Hasil

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Salatiga pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024, mata pelajaran IPA materi Unsur, Senyawa, dan Campuran. Waktu penelitian dijadwalkan sesuai dengan jadwal sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian yang dilakukan sebanyak 2 siklus dimana, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan mulai hari Selasa, 07 Mei 2024 dan Sabtu, 11 Mei 2024. Sedangkan siklus II pada Selasa, 14 Mei 2024 dan Sabtu, 18 Mei 2024. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas :

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan terdiri dari tugas-tugas yang diselesaikan peneliti sebelum memulai penelitian. Perencanaan tersebut meliputi menentukan waktu pelaksanaan penelitian baik pada siklus I ataupun siklus II sebagaimana yang telah dipaparkan diatas dengan rincian waktu dalam 2 kali pertemuan adalah 5 JP. Selain itu, mempersiapkan bahan dan perangkat ajar seperti membuat modul ajar, mempersiapkan *game* kartu domino, membuat soal tes, membuat lembar observasi dan angket.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan berdoa, guru melakukan presensi kehadiran siswa, menyiapkan siswa untuk mulai pembelajaran, guru memusatkan perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan pengalaman siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan poin materi yang akan dipelajari beserta gambaran manfaat mempelajarinya dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam penelitian ini terdiri atas 6 sintak pembelajaran yaitu stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan (*generalization*). Sintak-sintak tersebut ialah sintak model *discovery learning* (Siswanti, 2019). Pada stimulasi siswa ditampilkan sebuah gambar dan diajukan pertanyaan pemantik sebagai bentuk bantuan rangsangan untuk siswa berkeksplorasi terhadap materi yang dipelajari. Identifikasi masalah, siswa menyampaikan pernyataan respon atau pertanyaan tentang apa yang ingin diketahuinya. Pengumpulan data, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas 4 anggota dan membagikan kartu *game* domino serta LKPD. Kemudian guru menjelaskan Teknik dan cara bermain *game*. Pengolahan data, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang materi yang ada dalam kartu dan guru membantu siswa mengumpulkan informasi. Verifikasi, siswa menuliskan hasil diskusi pada LKPD dan menyampaikan hasil penemuan informasinya di depan kelas, guru memvalidasi dan memberikan penjelasan tambahan atas penyampaian siswa. Menarik kesimpulan, guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran secara seksama.

3) Kegiatan Penutup

Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan refleksi ke siswa, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada

pertemuan berikutnya, guru memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasinya dan kemudian guru memberikan *closing statement* berupa kata-kata motivasi dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

c. Pengamatan

Observer atau guru sejawat mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, baik dari aktivitas guru ataupun aktivitas siswa di kelas. Hasil pengamatan tersebut dituangkan dalam lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang mengacu pada modul ajar berupa skor skala penilaian. Skor 1 jika kegiatan tidak dilakukan, skor 2 jika kegiatan hanya dilakukan Sebagian, dan skor 3 jika kegiatan dilakukan. Observer memberikan tanda centang pada kolom skor kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas yang sebenarnya.

Tabel.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I, Siklus II

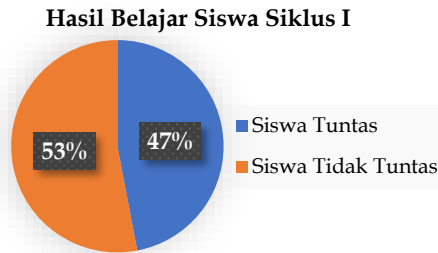
No.	Pelaksanaan Pembelajaran		Persentase	
			Aktivitas Guru	Aktiivitas Siswa
1.	Siklus I	Pertemuan I	80% (Baik)	71% (Cukup)
		Pertemuan II	84% (Baik)	80% (Baik)
2.	Siklus II	Pertemuan I	93% (Sangat Baik)	90% (Sangat Baik)
		Pertemuan II	97% (Sangat Baik)	96% (Sangat Baik)

Berdasarkan Tabel.1 dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino mengalami perbaikan dan peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada Siklus I persentase pelaksanaan pembelajaran berkisar 70% ke 84% dengan kategori cukup ke baik. Sedangkan persentase pada siklus II mencapai 90% sampai 97% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar secara runtut dan mampu menerapkan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino dengan sangat baik serta siswa juga mampu memahami dan mengikuti pelajaran dengan sangat baik.

d. Refleksi

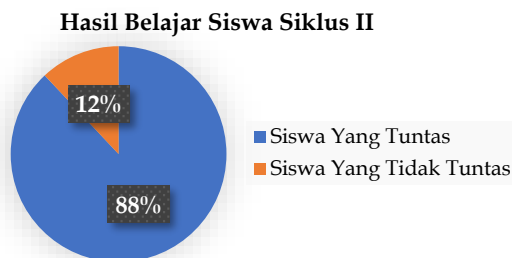
Guru, guru sejawat, dan peneliti melakukan refleksi dengan menelaah lembar observasi hasil dari pengamatan observer. Pada refleksi siklus I guru perlu memberikan perhatian kepada siswa yang masih kesulitan memahami topik, mengajak siswa yang kurang terlibat untuk lebih terlibat aktif, serta memberikan bimbingan kepada siswa tentang cara berkolaborasi dalam kelompok secara efektif. Pada siklus II siswa mulai dapat memperhatikan pelajaran, berperan aktif, serta minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dalam tingkat keinginan belajar dan pemahaman terhadap pelajaran.

Hasil Belajar



Gambar. 1 Diagram Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I
(Sumber : Data Peneliti, 2024)

Pelaksanaan penelitian pada siklus I terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa belum berhasil. Hal ini dikarenakan ketuntasan nilai siswa masih 47% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan hasil belajar $\geq 85\%$. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 73,3 dengan 15 siswa memperoleh nilai ≥ 76 dan 53% atau 17 siswa memperoleh nilai < 76 . Demikian dapat terjadi karena pada pelaksanaan penelitian di siklus I ini masih mengalami beberapa hambatan sehingga kurang dapat dipahami oleh siswa. Diantaranya yaitu seperti siswa masih belum bisa memahami dan mengikuti Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis game kartu domino, siswa belum dapat berkolaborasi secara efektif didalam kelompoknya, dan masih kurang memperhatikan temannya Ketika sedang menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.



Gambar. 2 Diagram Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II
(Sumber : Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan gambar.1 dan gambar.2 dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis game kartu domino mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan siklus II ini persentase ketuntasan nilai hasil belajar siswa telah mencapai indikator $\geq 85\%$ yakni 88%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II yaitu 86,4 dengan 28 siswa memperoleh nilai ≥ 76 (tuntas) dan 12% atau 4 siswa memperoleh nilai < 76 (tidak tuntas). Dengan demikian, pelaksanaan penelitian dapat dikatakan berhasil dan siklus berhenti.

Tabel. 2 Rekapitulasi Hasil Belajar IPA Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Pelaksanaan Pembelajaran	Nilai Rata-rata	Persentase
1.	Siklus I	73,3	47%
2.	Siklus II	86,4	88%

Minat Belajar

Tabel. 3 Rekapitulasi Minat Belajar IPA Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Pelaksanaan Pembelajaran	Persentase
1.	Siklus I	44%
2.	Siklus II	91%

Tabel. 3 menunjukkan bahwa minat belajar IPA siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase siswa minat belajar IPA adalah sebesar 44% dengan 15 siswa mendapat skor tuntas ≥ 82 dan 56% dengan 18 siswa memperoleh skor < 82 . Sedangkan skor rata-rata minat belajar siswa secara klasikal memperoleh 72,25. Sehingga analisis tingkat minat pada siklus I belum berhasil. Pada siklus II persentase minat belajar meningkat menjadi 91% dengan 29 siswa mendapat skor ≥ 82 . Rata-rata skor minat belajar pada siklus II adalah 85,37. Oleh karena itu, analisis tingkat minat belajar IPA dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino dapat dikatakan berhasil tuntas dan siklus terhenti karena telah mencapai indikator keberhasilan minat belajar.

5. Pembahasan

Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien guru membutuhkan sebuah strategi pembelajaran seperti penggunaan model serta pemanfaatan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Karena selain memberikan informasi, pengetahuan, dan teori guru juga perlu memahami dan menanamkan keterampilan pada siswa dengan mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar siswa dapat dengan mudah menerima materi pelajaran. Salah satunya pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok kecil yang didalamnya siswa akan menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan dengan mencari dan menemukannya sendiri secara bekerja sama dengan teman sekelompok.

Setelah diterapkannya model dan media dalam pembelajaran, untuk mengukur dan mengetahui tingkat minat dan hasil belajar siswa mengisi angket respon minat serta mengerjakan soal tes akademik Data-data yang telah terkumpul dalam penelitian materi unsur, senyawa, dan campuran dapat diketahui bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Salatiga. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa yang mampu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajarnya hingga mencapai indikator keberhasilan hasil belajar yakni ≥ 76 . Hal ini dapat terjadi karena adanya peningkatan juga pada minat belajar siswa yang tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh (Ramadani et al., 2023) bahwa minat belajar yang tinggi cenderung menghasilkan prestasi atau hasil belajar yang tinggi, sedangkan minat belajar yang kurang cenderung menghasilkan hasil belajar yang rendah. Sehingga minat belajar disini menjadi factor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Berikut merupakan diagram perbandingan tingkat minat dan hasil belajar IPA siswa siklus I dan siklus II pada penerapan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino :



Gambar. 3 Diagram perbandingan tingkat minat dan hasil belajar siklus I dan Siklus II
(Sumber: Data Peneliti)

Gambar. 3 tentang perbandingan tingkat minat dan hasil belajar IPA siklus I dan Siklus II diatas menunjukkan bahwa pada kelas VIII D SMP Negeri 7 Salatiga terdapat adanya peningkatan minat dan hasil belajar IPA materi unsur, senyawa, dan campuran dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino. Meskipun pada awalnya masih banyak siswa yang memiliki minat dan hasil belajar yang relative rendah termasuk siswa mendapat nilai dibawah KKM akan tetapi, kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta juga dapat membantu proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif.

Hasil dari penelitian ini dapat dikatakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri et al., 2023) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 7 Makassar*" dan (Larasati et al., 2016) yang berjudul "*Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu*" dimana dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi adanya peningkatan minat maupun hasil belajar IPA siswa. Oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian keduanya dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *discovery learning* dan *game* kartu domino dapat meningkatkan minat belajar siswa pada aspek rasa senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA siswa juga mengalami peningkatan.

6. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dimana, tingkat minat belajar siswa di siklus I ini sebanyak 14 siswa atau hanya 44% siswa memperoleh skor minat ≥ 82 dengan skor rata-rata 72,25 dan pada siklus II 29 siswa atau 91% memperoleh skor sangat minat dengan skor rata-rata 85,37. Sedangkan tingkat hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 17 siswa atau 53% siswa memperoleh nilai diatas KKM ≥ 76 dengan nilai rata-rata 74,23. Sementara pada siklus II terdapat 28 siswa atau 88% siswa tuntas mendapat nilai ≥ 76 dengan rata-rata 86,42. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa tingkat minat dan hasil belajar IPA siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penerapan model *discovery learning* berbasis *game* kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA materi unsur, senyawa, dan campuran kelas VIII SMP Negeri 7 Salatiga.

Daftar Pustaka

- Arianto, D. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *Metode Penelitiann* (pp. 1–187). Penerbit Adab.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran.

- Auladuna : *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Kawuri, M. Y. R. T., & Fayanto, S. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Piyungan Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v5i1.9919>
- Larasati, L. D., Poedjiastoeti, D. S., Kimia, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa Smalb Tunarungu Development of Domino Chemistry Card Games on the Subject Matter of Unsure for Learning Media for Smalb Deaf Students. *UNESA Journal of Chemical Education*, 5(1), 115–119.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Putra, I. P. O. P., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2021). Analisis Minat Belajar Ipa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 11(2), 22–31. <https://doi.org/10.23887/jppii.v11i2.60897>
- Rajab, A., Amir Masruhim, M., & Intan Widiyowati, I. (2018). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa SMA menggunakan model pembelajaran numbered head together dengan bantuan media papan tempel pada pokok bahasan tata nama senyawa. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 1(1), 39–44. <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i1.279>
- Ramadani, N., Ananda, J. L., Rangkuti, I., Simajuntak, E. B., & Manurung, I. F. U. (2023). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 066054 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3, 159–174.
- Safitri, A., Ramlawati, Hasan, N. R., & Kohar, N. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 7 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 931–941.
- Siswanti, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 2(2), 226. <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, E., Jamhari, M., & M, S. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Keterampilan Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Tentang IPA SMP Advent Palu. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(3), 36–41. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/download/6979/5616>
- Tumulo, T. I. (2022). Volume 02, (2), June 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552.
- Ulfa, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran permainan domino dengan menerapkan pendekatan stad pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas 7 smp/mts tahun http://digilib.uinkhas.ac.id/9098/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/9098/3/DEMA_N_ULFA_NIM.T201710095.pdf
- Zannah, S. N., Subagiyo, L., & Damayanti, P. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(2), 183–192. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i2.617>
- Zuhro, A., Zuhdi, U., & Kasiani. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(3), 166–179.