

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *GROUP INVESTIGATION* MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV SD NEGERI 225/II PELEPAT LINTAS

Putri Yulianasari¹, Randi Eka Putra², Sundahry³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

e-mail: putriyuliansa17@gmail.com¹, randiekaputra23@gmail.com², dahrysundahry@gmail.com³

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa 10 dari 16 peserta didik kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas yang belum mencapai KKTP dengan persentase 62,5%. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar kognitif dengan model *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 225/II Pelepat Lintas yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan penilaian lembar observasi pendidik dan peserta didik dan lembar soal tes hasil belajar. Hasil penelitian menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Dibuktikan oleh hasil lembar observasi proses pendidik yang menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran dari siklus I kategori baik sebesar 78,5% meningkat pada siklus II kategori sangat baik sebesar 91%. Hasil penilaian proses belajar peserta didik juga ditemukan peningkatan dari hasil lembar observasi pada siklus I dengan kategori sangat kurang sebesar 46,5% meningkat pada siklus II dengan kategori baik sebesar 72%. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas menunjukkan peningkatan. Pada siklus I dengan persentase hasil belajar peserta didik mencapai 50% yang meningkat menjadi 75% pada siklus II.

Kata Kunci: Model Kooperatif *Group Investigation*, Kartu Domino, Proses Belajar, Hasil Belajar Kognitif, Matematika.

ABSTRACT

Based on the observation results, the researcher found that 10 out of 16 fourth grade students of SDN 225/II Pelepat Lintas had not achieved KKTP with a percentage of 62.5%. The purpose of this study was to describe the improvement of the cognitive learning process and results with the Group Investigation model using domino card media in fourth grade of SDN 225/II Pelepat Lintas. This study used a Classroom Action Research (CAR) design consisting of four steps, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation and (4) reflection. The subjects of the study were 16 fourth grade students of SDN 225/II Pelepat Lintas. Data collection techniques used observation, learning outcome tests, and documentation. Data collection instruments used assessments of observation sheets of educators and students and learning outcome test question sheets. The results of the study using the Group Investigation type cooperative model using domino card media can improve students' understanding of the material. Proven by the results of the observation sheet of the educator process which showed an increase in the learning process from cycle I in the good

category of 78.5% increasing in cycle II in the very good category of 91%. The results of the assessment of the student learning process also found an increase from the results of the observation sheet in cycle I with a very poor category of 46.5% increasing in cycle II with a good category of 72%. The learning outcomes of students in Mathematics learning using the cooperative model of the Group Investigation type using domino card media in class IV of SD Negeri 225/II Pelepat Lintas showed an increase. In cycle I with the percentage of student learning outcomes reaching 50% which increased to 75% in cycle II.

Keywords: Group Investigation Cooperative Model, Domino Cards, Learning Process, Cognitive Learning Outcomes, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dirancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya seperti keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UUD RI no 20, 2003, pasal 1, ayat 1). Di Indonesia, perkembangan pendidikan sudah mulai memasuki babak baru melalui berbagai teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pembelajaran disekolah dapat dilihat dari pembelajarannya yang menginovasi. Inovasi pembelajaran merupakan suatu proses pembaharuan guna untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menarik untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan, kurikulum memiliki pengertian sebagai suatu rencana pendidikan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan dalam memberikan pedoman dalam proses pembelajaran. Konsep kurikulum ini kemudian semakin berkembang seiring berjalannya waktu, oleh karena itu kurikulum senantiasa diperbarui.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP),

kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi diberikan kepada satuan pendidikan dalam rangka pemulihan sistem pembelajaran dan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan minat dan bakat peserta didik. Didalam kurikulum merdeka tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga diharapkan dapat memecahkan masalah secara sistematis, terutama masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Dalam dunia pendidikan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah Matematika, Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang ada pada suatu bilangan (Sugiyamti, 2018). Maka dengan itu Matematika dijadikan mata pelajaran mulai dari jenjang SD hingga SMA. Pada proses pembelajaran Matematika tentu saja seorang guru memerlukan metode dalam mengajar, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai,

meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik mampu menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Proses belajar adalah bimbingan aktivitas antara peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan pendidik yang dianggap memiliki pengetahuan lebih yang dapat melakukan kegiatan mengajar (Festiawan, 2020). Pada proses belajar, pendidik dan peserta didik akan melakukan sebuah kegiatan belajar untuk menghadapi suatu kebutuhan, atau dapat juga dikatakan sebagai rangkaian aktivitas seperti melihat tujuan apa yang ingin dicapai, mempersiapkan untuk mencapai tujuan, pemahaman situasi, memerlukan respon dan adanya hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan (Sugiarto, 2020). Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik tergantung pada proses belajarnya.

Menurut (Nurul Audie, 2019) Media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga lebih aktif dan interaktif. Hal itu menyebabkan, media

tidak luput dari proses pembelajaran di kelas. Akibat adanya sebuah media pada proses pembelajaran, maka menyampaikan sebuah materi akan diterima dengan baik untuk menambah minat dan keinginan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang peneliti lakukan pada hari sabtu, selasa dan jum'at tanggal 05, 08 dan 11 Oktober 2024 di kelas IV SDN 225/II Pelepat Lintas, pada proses pembelajaran Matematika materi pecahan terlihat bahwa pendidik belum bisa mengaktifkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran, pendidik juga belum maksimal dalam memberikan sebuah media pembelajaran yang menarik dan pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Pembelajaran terasa monoton karena kurangnya partisipasi peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran kurang tersampaikan pada peserta didik. Kurang aktifnya peserta didik dalam belajar mengakibatkan hasil belajar Matematika yang masih banyak tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Berdasarkan nilai sumatif peserta didik kelas IV dengan total 16 peserta didik dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, Menunjukan bahwa hasil belajar Matematika masih banyak yang berada di bawah KKTP dimana dari 16 peserta didik hanya 6 peserta didik yang mencapai KKTP dengan persentase sebesar 37,5%. Sedangkan 10 yang belum mencapai KKTP dengan persentase 62,5%. Tidak maksimalnya hasil belajar Matematika disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran

yang kurang efektif dan kurang menarik minat belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan kartu domino dapat menjadi pilihan yang tepat diantara model lainnya dan media lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan sebuah model yang peneliti rasa mampu untuk mengatasi permasalahan kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, karena model ini melibatkan peserta didik bekerja secara berkelompok. Model belajar kooperatif merupakan salah satu pendekatan kontekstual, yaitu upaya mengkaitkan isi program pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata.

Menurut Anton (2024) Model pembelajaran kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) salah satu bentuk model pembelajaran yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Model *Group Investigation* dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan peserta didik secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Menurut Mumpuni & Supriyanto (2020) kartu domino merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan materi yang diajarkan. Menurut Melina (N.L.G. Wiratni dkk., 2021) kartu domino dimainkan oleh kelompok orang yang mencocokkan kartu satu sama lain. Kartu domino dengan dua warna berbeda berisi pertanyaan dan jawaban yang diacak. Peserta didik harus mengurutkan kartu

untuk mencari jawaban dari pertanyaan sebelumnya yang memiliki warna kartu yang sama. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino, tujuannya adalah agar pelajaran menjadi lebih mudah diingat oleh peserta didik. Karena media ini memiliki fitur yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, yang membuat peserta didik lebih antusias dan ingin belajar lebih banyak lagi.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa Model Kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik. Hasil penelitian kadek (2020) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation* di Kelas V. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2022) menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II SDN Arjowinangun Tahun Pelajaran 2021/2022. Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Jalil (2022) menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Kahianga Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memfokuskan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas”.

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan penelitian melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Arikunto (2019) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas. Penelitian ini dilakukan pada semester II pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 16 yang terdiri dari 7 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah Penerapan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Pada tahap observasi dilaksanakan observasi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Lembar observasi dibuat oleh peneliti, sedangkan yang menjadi observer adalah pendidik kelas IV.

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes kognitif karena sebagai umpan balik untuk mengetahui sejauh mana peningkatan proses dan hasil belajar Matematika pada siklus I dan siklus II. Soal tes hasil belajar yang akan

digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian dengan jumlah 10 butir soal untuk masing-masing siklus.

Dokumentasi berupa modul ajar, lembar observasi pendidik dan peserta didik, kisi-kisi soal, soal tes, dan foto-foto pada saat penelitian sebagai data visual untuk memperkuat data baik dari peneliti maupun dari peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi pendidik, lembar observasi pendidik merupakan alat untuk mengamati kegiatan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung dan diobservasi oleh guru wali kelas IV. Lembar observasi peserta didik diperlukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran Matematika berlangsung dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino.

Pada penelitian ini instrumen tes hasil belajar dikembangkan berdasarkan kisi-kisi soal. Indikator keberhasilan proses belajar Matematika dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dilihat berdasarkan hasil pengamatan terhadap pendidik dan peserta didik menggunakan lembar observasi. Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dapat dinyatakan berhasil apabila peningkatan pembelajaran sebesar 70% berkategori baik.

Indikator keberhasilan hasil belajar yaitu untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatnya proses pembelajaran Matematika yang dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai 70 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan peserta didik sebesar 70%.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data persentase hasil belajar peserta didik dan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi pendidik dan peserta didik. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis serta diolah dengan membuat tabel proses belajar pendidik dan peserta didik dan tabel hasil belajar peserta didik, yang kemudian akan dibuat laporan dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino pada peserta didik fase B di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai pendidik, sementara guru kelas IV bertindak sebagai observer praktis yang didampingi oleh teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di kelas dan membantu peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Melalui hasil pengamatan dan analisis data tersebut maka diperoleh hasil pengamatan yang menjadi hasil penelitian ini.

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan rentang waktu 2 minggu. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali

pertemuan. Pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, siklus I membahas materi pada bab 5 Bangun Datar yaitu topik A “Menjelaskan Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan” yang dibagi menjadi 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas materi “Menjelaskan Segi Banyak Beraturan” dan pertemuan kedua membahas materi “Menjelaskan Segi Banyak Tidak Beraturan”, dan pertemuan ketiga pemberian soal tes uraian. Pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan, siklus II membahas materi pada bab 5 Bangun Datar yaitu topik B “Mengitung Keliling dan Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)” yang dibagi menjadi 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas materi “Mengitung Keliling dan Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)” dan pertemuan kedua membahas materi Mengitung Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)”, dan pertemuan ketiga pemberian soal tes uraian.

Perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus I ini untuk meningkatkan proses dan hasil belajar dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas adalah:

- 1) Berdiskusi dengan guru kelas IV tentang menganalisis dan menentukan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Matematika kelas IV serta materi yang digunakan
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu Modul Ajar (MA) yang sesuai dengan materi pada pertemuan 1 “Menjelaskan Segi Banyak

- Beraturan” dan materi pertemuan 2 “Menjelaskan Segi Banyak Tidak Beraturan” yang telah ditetapkan
- 3) Menyiapkan kartu dengan materi pada pertemuan 1 “Menjelaskan Segi Banyak Beraturan” dan materi pertemuan 2 “Menjelaskan Segi Banyak Tidak Beraturan” yang telah ditetapkan dalam penerapan permainan kartu domino
 - 4) Menyiapkan lembar observasi proses pendidik dan peserta didik yang digunakan dalam menilai proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino
 - 5) Menyiapkan instrument tes yaitu soal uraian sebanyak 10 soal

Pada siklus I lembar observasi proses pendidik yang di amati oleh guru wali kelas IV pada pertemuan 1 memperoleh presentase 75% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 82%. Proses belajar peserta didik yang di amati melalui lembar observasi peserta didik pada pertemuan 1 oleh teman sejawat memperoleh presentase 37% dan pertemuan 2 memperoleh persentase 56%. Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukan belum mencapai indikator keberhasilan dengan presentase 50%. Dari siklus I yang sudah di observasi oleh teman sejawat dan guru wali kelas IV masih terdapat banyak kekurangan baik dari peneliti maupun dari peserta didik yang harus diperbaiki, maka perlu dilakukan refleksi untuk menganalisis ketercapaian tindakan yang telah dilakukan.

Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di

kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, maka peneliti harus melanjutkan proses pembelajaran ini pada siklus II.

Perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus II ini lanjutan dari pelaksanaan siklus I dengan tujuan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan dari siklus I yaitu untuk meningkatkan proses dan hasil belajar dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas adalah:

- 1) Peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru kelas IV tentang menganalisis dan menentukan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Matematika kelas IV serta materi yang digunakan
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu Modul Ajar (MA) yang sesuai dengan materi pada pertemuan 1 “Menghitung Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)” dan materi pertemuan 2 “Menghitung Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)”
- 3) Menyiapkan kartu sesuai dengan materi pada pertemuan 1 “Menghitung Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)” dan materi pertemuan 2 “Menghitung Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)” yang telah ditetapkan dalam penerapan permainan kartu domino
- 4) Menyiapkan lembar observasi proses pendidik dan peserta didik yang digunakan dalam menilai proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe

- Group Investigation menggunakan media kartu domino
- 5) Menyiapkan instrument tes yaitu soal uraian sebanyak 10 soal.

Pada siklus II lembar observasi proses pendidik yang di amati oleh guru wali kelas IV pada pertemuan 1 memperoleh presentase 89% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 93%. Proses belajar peserta didik yang di amati melalui lembar observasi peserta didik pada pertemuan 1 oleh teman sejawat memperoleh presentase 69% dan pertemuan 2 memperoleh persentase 75%. Hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase 75%, hasil tersebut menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini diberhentikan pada Siklus II dimana pembelajaran Matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino meningkat secara signifikan dari hasil pelaksanaan tindakan Siklus I ke Siklus II.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari hasil siklus sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil tes belajar kognitif yang diperoleh dari soal tes, serta lembar observasi yang mencatat respons pendidik dan peserta didik selama

pembelajaran Matematika. Hasil dari kedua siklus digunakan untuk mengevaluasi peningkatan proses dan hasil belajar Matematika menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino.

Pengamatan pendidik dalam proses pembelajaran pada siklus I sampai siklus II di amati oleh wali kelas IV. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas adalah kemampuan pendidik dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino.

Siklus	Pertemuan	Presentase	Kategori
I	1	75%	Baik
	2	82%	Baik
II	1	89%	Baik
	2	93%	Sangat Baik

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pertemuan I mencapai skor total 21 dengan persentase 75%, yang meningkat menjadi skor 23 dengan persentase 82% pada pertemuan 2, Jadi persentase rata-rata pada siklus I (78.5%). Sementara itu, pada siklus II, pertemuan I mencatat skor 25 dengan persentase 89%, dan pertemuan 2 mencatat skor 26 dengan persentase 93%, Jadi persentase rata-rata pada siklus II (91%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendidik telah mampu melaksanakan pembelajaran Matematika dengan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan

media kartu domino lebih efektif pada siklus II. Dengan pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh pendidik, bersama dengan masukan dari observer, kesalahan yang terjadi pada siklus I dapat dikurangi pada siklus II. Secara keseluruhan pelaksanaan yang lebih baik pada siklus II mengindikasikan bahwa model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino efektif dalam meningkatkan pembelajaran Matematika. Pendidik dapat mengimplementasikan strategi yang telah direncanakan dan mengambil langkah-langkah perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelumnya.

Proses pembelajaran pada siklus I sampai siklus II ini diamati oleh dua teman sejawat peneliti di kelas IV dengan jumlah 16 peserta didik dengan tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Siklus	Pertemuan	Presentase	Kategori
I	1	37%	Sangat Kurang
	2	56%	Kurang Baik
II	1	69%	Cukup Baik
	2	81%	Baik

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam proses belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino. Pada siklus I pertemuan 1, 6 peserta didik menunjukkan proses belajar yang berkategori baik dengan persentase 37%, yang meningkat menjadi 9 peserta didik dengan persentase 56% pada pertemuan 2 siklus I, Jadi persentase rata-rata siklus 1 (46.5%). Selanjutnya, pada siklus II pertemuan 1, jumlah peserta

didik yang proses belajarnya berkategori baik meningkat menjadi 11 dengan persentase 69%, dan pada pertemuan 2 siklus II, jumlahnya menjadi 13 peserta didik dengan persentase 81%, Jadi persentase rata-rata siklus II (75%).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa implementasi model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam proses belajar peserta didik. Perubahan ini tercermin dalam aktifnya tingkah laku peserta didik, peningkatan minat belajar mereka, pelatihan kedisiplinan dalam menghargai waktu serta peningkatan keberanian untuk tampil dan presentasi di depan kelas.

Tes yang diberikan kepada siswa di siklus I dan II ini berupa uraian yang terdiri dari 10 butir soal. Soal tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik di siklus I dan II dilaksanakan pada pertemuan ke 3 ketika pertemuan 1 dan 2 selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa 8 peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) dengan persentase 50%. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 12 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%.

Siklus	Presentase		Kategori
I	8	50%	Sedang
II	12	75%	Tinggi

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus 1 (50%) ke siklus II (75%) dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dalam

pembelajaran Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal yang intensif dalam model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi lebih baik.

Sejalan dengan pendapat Mbewa dkk (2024) model ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, hubungan sosial peserta didik di dalam kelas, melatih kerja sama yang baik dengan kelompok, meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan relasi kebutuhan peserta didik dalam berpikir hingga dapat memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan bersama kelompoknya dalam mencari materi hingga mengolah materi serta mempertanggungjawabkan hasil kerja sama tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas.

Hal ini terlihat pada pelaksanaan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dalam proses belajar yang dapat diamati dari lembar observasi pada Siklus I dan Siklus II menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 225/II Pelepat Lintas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Jalil. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Group Investigation Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Kahiang Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01), 84–91.
<https://doi.org/10.62668/jimr.v1i01.212>
- Anton Dkk. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Barat: PRCI
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Kadek Sri Trisna Devi, dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 26(2), 233-242
- Kurniasih, S., Pramono, D., & Hastini, W. (2022). *Tentang Perkalian Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Di Kelas Ii Sdn Arjowinangun*. 2(3), 224–233.
- Mbewa, W., Cua, M. M., Tinggi, S., Atma, P., & Ende, R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Bahasa SMAK Negeri Ende pencapaian prestasi belajar siswa , menjadi peran utama dalam menjalankan Pradina et al ., (2021) bahwa setiap anak mempunyai bakat dan*

kemampuan pendidik untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih. VIII(2), 60–73. <https://doi.org/10.53949/arjpk.v8i2.18>

Pendidikan Nasional. Pengertian pendidikan.

- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Sugiarto, Toto. (2020). *E-learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisika*. Yogyakarta: CV Minc.
- Sugiyamti. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Sketsa Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Melalui Metode Kartesius Kooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomika* 02(01), 175–186.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem