

**PENERAPAN PERMAINAN DOMINO IPA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGANALISIS MATERI PADA SISWA
KELAS V DI SD NEGERI 104194 PALUH MANAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

DINA UTARI

NPM. 1902090032



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

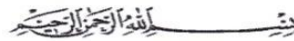
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 18 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 104194 Paluh Manan.


Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

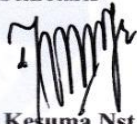
Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA

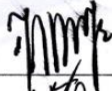

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. _____



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 23 Juni 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
10/2023 /04	Bab II, Perbaiki analisis temuan Penelitian dan lembar Observasi guru dan siswa		
13/2023 /04	Bab II, Mengelolah data hasil Pretest dan Posttest Siklus I, Siklus II		
08/2023 /05	Merevisi diagram Pencapaian KKM Siklus I dan siklus II		
22/2023 /05	Penambahan Penilaian skor di rekapitulasi siklus I dan siklus II pada lampiran		
22/2023 /06	Penambahan tabel Pencapaian KKM Siklus I dan siklus II		
23/2023 /06	ACC Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 23 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dina Utari
NPM : 1902090032
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 104194 Paluh Manan.*" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Dina Utari
NPM. 1902090032

ABSTRAK

Dina Utari, NPM. 1902090032. “ Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan”. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi yaitu dimana guru dalam mengajar belum terlalu sering menggunakan media pembelajaran sehingga keterampilan dasar berpikir tingkat tinggi hanya sebagian siswa yang memiliki dan sebagian lagi tidak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan menganalisis pada siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan sebelum dan sesudah menggunakan permainan domino pada mata pembelajaran IPA. Subjek dan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan yang berjumlah 26 orang siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian lembar observasi dan tes. Berdasarkan hasil lembar observasi siswa di siklus I, diketahui rata-rata hasil yang diperoleh sebesar 63,65 dengan kriteria cukup. Hasil dari *post test* pada siklus I diketahui nilai tertinggi memperoleh nilai 86 dan nilai terendah 50, dengan rata-rata 74,58. Siswa yang berhasil tuntas sebanyak 19 siswa (73,08%) sedangkan yang tidak tuntas ada 7 siswa (26,92%). Hal ini belum tercapainya indikator keberhasilan belajar siswa secara klasikal yaitu >75%. Kemudian di siklus II pada hasil lembar observasi terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 77,00 dengan kriteria baik. Selanjutnya pada hasil *post test* sudah memenuhi indikator keberhasilan belajar secara klasikal dan memperoleh rata-rata sebesar 85,93. Siswa yang berhasil tuntas ada 24 siswa (92,31%) dan yang tidak tuntas hanya 2 siswa (7,69%). Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II yang artinya kemampuan menganalisis siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan menggunakan permainan domino mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Kemampuan Menganalisis Siswa, Permainan Domino

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta petunjuk-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 104194 Paluh Manan tepat pada waktunya. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada skripsi ini penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari penerimaan dukungan, bimbingan dan bantuan dari kedua orang tua. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada, Ayahanda **Hamdan** dan Ibunda **Nawiah** yang telah memberikan dukungan semangatnya, doa, dan bantuan finansialnya dalam membiayai penulis hingga mampu mendapatkan gelar sarjana. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik itu berupa arahan dan juga bimbingannya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma NST, M.Hum** selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku dosen penguji pada sidang skripsi.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus dosen pembimbing penulis.
6. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd. M.Pd** selaku dosen penguji pada seminar proposal dan penguji pada sidang skripsi penulis.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Sahabat-sahabat saya**, terimakasih atas suport, bantuan dan dukungannya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Demikian penulis ucapkan, semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

Medan, 18 Juli 2023

Dina Utari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teoritis.....	11
1. Permainan Domino	11
a. Pengertian Permainan Domino	12
b. Tujuan Permainan Domino dalam Pembelajaran	12
c. Manfaat Penggunaan Permainan Domino	14
d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Domino	16
e. Langkah – Langkah Permainan Domino	19
2. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	24
a. Penegertian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	24
3. Kemampuan Menganalisis	26
a. Penegertian Kemampuan Menganalisis	26
b. Pentingnya Penerapan Kemampuan Menganalisis	28

c. Indikator Kemampuan Menganalisis	30
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	32
a. Deskripsi Pembelajaran IPA di SD	33
B. Temuan Penelitian Terdahulu.....	35
C. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Subjek dan Objek Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian	47
E. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Analisis Temuan Penelitian.....	56
B. Diskusi Hasil penelitian	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Tes Observasi Awal	5
Tabel 2.1 Temuan Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian	39
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V SDN 104194 Paluh Manan	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi Guru Saat Menggunakan Permainan Domino	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Siswa Saat Menggunakan Permainan Domino	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Soal	49
Tabel 3.6 Rubik Penilaian Soal Tes	50
Tabel 3.7 Kriteria Skor Lembar Observasi Guru dan Siswa	53
Tabel 3.8 Kriteria Skor Menganalisis Siswa	54
Tabel 3.9 Kategori Standar Ketuntasan Rata-Rata Kelas	55
Tabel 4.1 Hasil Tes Observasi Awal Kelas V	56
Table 4.2 Pencapaian KKM Siklus I	59
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	62
Tabel 4.4 Pencapaian KKM Siklus II	68
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	71
Tabel 4.6 Peningkatan Aktivitas Guru Pada Lembar Observasi	76
Tabel 4.7 Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Lembar Observasi	77
Tabel 4.8 Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siswa	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Langkah-Langkah Permainan Domino	23
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	41
Gambar 4.1 Diagram Pencapaian KKM Siklus I	59
Gambar 4.2 Diagram Pencapaian KKM Siklus II	69
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siswa	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Lembar Bukti Observasi Awal	93
Lampiran 02 Hasil Tes Soal Observasi Awal	95
Lampiran 03 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	96
Lampiran 04 Lembar Observasi Guru Siklus I	101
Lampiran 05 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	103
Lampiran 06 Rekapitulasi Penilaian Pre-Test dan Post-Test Siklus I.....	111
Lampiran 07 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	115
Lampiran 08 Lembar Observasi Guru Siklus II	120
Lampiran 09 Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	122
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Pre-Test Dan Post-Test Siklus II	130
Lampiran 11 Soal Test Kemampuan Menganalisis Siswa	134
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Test Kemampuan Menganalisis	136
Lampiran 13 Desain Kartu Permainan Domino.....	139
Lampiran 14 Foto Dokumentasi Penelitian Di SD Negeri 104194.....	140
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut (Febri, 2020: 51) belajar adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Belajar juga merupakan suatu perubahan dari diri seseorang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, perubahan tersebut bisa berupa bertambahnya pengetahuan atau kemahiran akan suatu hal yang dipelajari dan perubahan tersebut dapat diketahui dari tingkah laku yang diberikan.

Sependapat dengan (Sari et al., 2020) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Perubahan yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar dapat berupa keterampilan, sikap, pengertian ataupun pengetahuan.

Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Maka dari itu belajar menjadi hal yang sangat penting dilakukan oleh setiap orang dan proses belajar mengajar yang diberikan memiliki tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud pada siswa setelah diberikannya pembelajaran.

Subali (dalam Utami, 2019) merumuskan bahwa tujuan pembelajaran adalah membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan maka diperlukan suatu perbaikan pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Salah satu upaya yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan atau mengajarkan peserta didik agar mampu mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya termasuk dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Oleh karena itu diperlukan pelatihan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut salah satunya adalah dengan kemampuan berpikir analisis.

Menurut (Maylinda, 2022) keterampilan berpikir analisis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang berperan dalam penyelesaian masalah sekaligus pengambilan keputusan yang baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki kemampuan menganalisis menjadi landasan bagi siswa dalam mengatasi bagaimana cara penyelesaian sebuah masalah dikarenakan menganalisis dibutuhkan sebuah keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pentingnya kemampuan menganalisis bagi siswa sekolah dasar yaitu agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara menyeluruh

dan mampu menjawab soal dengan benar terutama soal-soal yang mengharuskan untuk berpikir tingkat tinggi dalam menjawabnya, selain itu juga dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara sistematis, mampu menyelesaikan masalah, mengambil keputusan dan dapat membentuk karakter peserta didik. Dengan terlatihnya kemampuan menganalisis ini siswa akan terbiasa dalam menghadapi masalah baik masalah dalam pembelajaran maupun di kehidupan sehari-hari, sehingga mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan baik.

Menganalisis itu sendiri adalah salah satu dari aspek kognitif dalam Taksonomi Bloom yang menempati urutan keempat. Kemampuan menganalisis menurut Sudjana (dalam Aprilya, 2020: 6) adalah tipe hasil yang kompleks karena memanfaatkan unsur pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Dengan menganalisis siswa akan menguraikan dan mencari hubungan antar bagian - bagian dari materi dan pada saat peserta didik menganalisis maka akan menemukan hubungan, membuktikan dan merumuskan masalah yang ada.

Kemampuan menganalisis ini dapat diterapkan pada saat pembelajaran IPA dikarenakan pada materi IPA mempunyai karakteristik khusus dimana siswa dituntut untuk berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan soal-soal terlebih pada soal yang berbasis hots. Namun kemampuan berpikir analisis setiap siswa itu berbeda-beda tergantung dari cara bagaimana guru menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan latihan untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir analisis tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 25 Januari 2023 di SD Negeri 104194 Paluh Manan di kelas V, diperoleh informasi bahwa guru dalam mengajar tidak terlalu sering menggunakan media pembelajaran, dan untuk keterampilan dasar berpikir tingkat tinggi hanya sebagian siswa yang memiliki dan sebagian lagi tidak, pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian dalam belajar guru jarang menggunakan permainan sehingga siswa nampak bosan dalam belajar.

Dari beberapa informasi atau permasalahan yang ditemukan pada observasi awal. Pemilihan lokasi penelitian juga diyakinkan ketika peneliti melakukan PLP II di sekolah tersebut, dimana ketika pelaksanaan PLP II masih banyaknya siswa yang kurang mampu berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada soal yang diberikan. Oleh karena itu sekolah SD Negeri 104194 Paluh Manan menjadi tempat yang dipilih sebagai lokasi penelitian.

Dari hasil informasi yang diperoleh pada observasi awal tersebut, dapat dilihat pada video wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V dan berikut ini adalah link google drive yang sudah peneliti tautkan. [https://drive.google.com/file/d/1OC_LY4zwtntxw910cTBADH4YhI3RXDEu/vi
ew?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1OC_LY4zwtntxw910cTBADH4YhI3RXDEu/vi
ew?usp=drivesdk). Dari wawancara yang telah dilakukan peneliti juga melakukan sebuah tes kepada siswa untuk memperkuat dan memperjelas apakah kemampuan menganalisis siswa itu rendah. Berikut ini adalah tabel nilai hasil tes siswa.

Tabel 1.1
Hasil Tes Observasi Awal Kelas V

NO	KKM	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KETERANGAN
1	75	≥	8	33,33%	Tuntas
2	75	≤	16	66,67%	Tidak Tuntas
Jumlah			24	100%	-

**Sumber : Daftar Nilai Tes Soal Hots IPA Kelas V SD Negeri 104194
Paluh Manan, (25 Januari 2023)**

Jumlah dari keseluruhan siswa kelas V yaitu ada 26 siswa namun dikarenakan 2 siswa tidak hadir maka hanya 24 siswa yang mengerjakan soal tes tersebut. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dan tes yang diberikan pada siswa dapat terlihat bahwa kemampuan menganalisis siswa masih rendah ini dikarenakan kurangnya latihan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan tersebut. Seperti penggunaan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru masih terbilang seperti biasa hanya berpusat pada guru jadi sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan proses belajar mengajar pun menjadi kurang maksimal.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media, metode dan strategi yang tepat saat memberikan materi pembelajaran dan agar dapat melatih kemampuan menganalisis siswa menjadi lebih baik. Memberikan sebuah media saat belajar akan menjadi salah satu faktor keberhasilan dari proses pembelajaran, dengan

adanya media tersebut siswa akan merasa bahwa belajar itu akan sangat menyenangkan.

Media pembelajaran itu merupakan sebuah bahan ataupun alat, baik itu berupa metode, strategi ataupun teknik yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa berlangsung dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Tujuan pembelajaran inilah akan menjadi batasan pembelajaran yang akan dilakukan dan menjadi tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran, oleh sebab itu pemilihan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu dari pemilihan media tersebut yaitu dapat berupa media dalam bentuk permainan domino.

Menurut (Wiratni¹ et al., 2021) mengatakan media kartu domino bisa dipakai sebagai media yang menarik dalam pembelajaran yang membuat siswa bisa terfokus pada saat menggunakannya. Hal ini juga akan membuat siswa merasa senang dalam belajar yang dikarenakan belajar bisa sambil bermain. Permainan domino ini juga akan membuat siswa aktif dan melatih siswa untuk bekerja sama dengan temannya.

Permainan ini digunakan bukan hanya untuk mencari kesenangan dan hiburan semata tetapi juga permainan yang mampu memberikan pemahaman siswa dalam menganalisis materi dan menumbuhkan semangat serta antusias

siswa dalam belajar terkhususnya pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan uraian tersebut, maka peneliti memilih untuk melakukan penelitian yang di rancang dengan judul **“Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka pada penelitian ini dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterampilan dasar berpikir tingkat tinggi hanya sebagian siswa yang memilikinya.
2. Masih rendahnya kemampuan menganalisis siswa yang dikarenakan tidak adanya latihan untuk dapat mengembangkan kemampuan tersebut.
3. Kurangnya penggunaan media dalam belajar yang membuat proses belajar mengajar kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi yang sudah dijabarkan diatas, maka penelitian ini dibatasi untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan domino IPA dalam meningkatkan kemampuan menganalisis materi pada siswa kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan dalam menganalisis sebelum menggunakan permainan domino ?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan dalam menganalisis sesudah menggunakan permainan domino ?
3. Bagaimana penerapan permainan domino dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan pada materi IPA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan dalam menganalisis sebelum menggunakan permainan domino.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan dalam menganalisis sesudah menggunakan permainan domino.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan domino dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan pada materi IPA.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perseorangan ataupun instansi sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi acuan untuk bahan kajian dalam bidang pendidikan dan terkhususnya pada pendidikan di sekolah dasar, yakni dapat memberikan tambahan pemahaman terhadap penerapan permainan domino dalam meningkatkan kemampuan menganalisis materi pada siswa kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pemahaman dalam menganalisis pada siswa dapat meningkat. Kemudian di samping itu, suasana poses belajar mengajar membuat siswa senang, tertarik dan tidak merasa jenuh dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengajar di kelas. Dengan menggunakan media dalam bentuk permainan domino guru dapat memasukan materi apa saja yang ingin dipakai dalam permainan tersebut. Selain itu, guru dapat melihat sejauh mana kemampuan menganalisis siswa dan bagaimana keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk memotivasi para guru agar selalu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, termasuk juga dengan menggunakan permainan domino tersebut.

d. Bagi Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini bagi peneliti diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengajar dan dengan penelitian ini menjadikan peneliti mampu memahami suatu permasalahan yang ada di kelas dan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Permainan Domino

a. Pengertian Permainan Domino

(Ramlah, 2022) menyatakan bahwa kartu domino adalah media pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua ruas sama panjang yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang terdapat pernyataan dan jawaban yang harus dipasangkan pada konsep kartu sebelah kanan dengan konsep kartu sebelah kiri. Pada umumnya kartu domino ini berupa kartu yang terbuat dari kertas yang sedikit tebal dan berukuran kecil, biasa berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartunya itu terbagi menjadi dua bidang dan setiap bidangnya itu memiliki nilai tertentu dengan jumlah angka 1-6 dalam bentuk bulatan.

(Sumarni et al., 2020) juga menyatakan bahwa kartu domino merupakan permainan yang sangat mudah untuk dimainkan, kartu ini berjumlah 28 kartu dengan masing-masing kartu berisikan dua bagian.

Berikutnya menurut pendapat dari (Fatikh, 2019: 40) kartu domino adalah permainan yang biasa dimainkan oleh 4 orang atau lebih, dalam satu set kartu domino berisikan 28 buah kartu dan dibagi habis secara merata kepada jumlah orang yang bermain.

(Setiawan et al., 2020) berpendapat bahwa media kartu domino yang telah dimodifikasi dapat memudahkan kegiatan belajar siswa. Maka dari itu proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan dikarenakan belajar sambil bermain. Adapun yang membedakan kartu domino ini dengan kartu domino lainnya yaitu terdapat sebuah pertanyaan dan juga jawaban di dalam kartu tersebut.

Berdasarkan uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan domino adalah permainan yang terbuat dari kertas yang berisikan 28 buah kartu kemudian kartu domino tersebut akan dimodifikasi menjadi kartu yang berisikan soal dan jawaban dari materi yang akan disampaikan. Pada kartu domino ini akan didesain sedemikian rupa sehingga akan memberikan tampilan yang menarik bagi siswa.

b. Tujuan Permainan Domino dalam Pembelajaran

Tujuan dari permainan domino ini dalam pembelajaran yaitu untuk dapat melatih kemampuan siswa dalam menganalisis dengan permainan ini akan menjadi latihan bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka selain itu dengan permainan ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan suasana pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan belajar sambil bermain maka dari itu siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

(Ramlah, 2022) merumuskan bahwa dengan permainan kartu domino ini dapat meningkatkan keefektifan siswa pada proses pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan permainan domino tersebut diharapkan dapat bertujuan meningkatkan kualitas belajar siswa. Tujuan permainan domino ini diharapkan mampu melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus juga membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang akan dipakai pada saat mengajar.

(Tobing, 2020: 4) dalam media pembelajaran kartu domino peserta didik dilibatkan untuk lebih aktif dalam menemukan dan menyusun soal dengan jawaban yang saling berhubungan. Dengan permainan yang seperti ini siswa akan dapat menganalisis dan memahami lebih dalam materi yang diajarkan, kemudian permainan domino juga akan membuat siswa untuk aktif dalam belajar dan melatih kerjasama siswa serta rasa tanggung jawab dengan temannya.

Hestuaji., et al (dalam Rahman, 2019: 92) juga berpendapat bahwa permainan domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari dan logika. Melatih kemampuan memecahkan masalah menjadi tujuan dari permainan domino ini, karena siswa akan dilatih bagaimana menyelesaikan permainan tersebut dengan baik dan dapat menjawab soal dengan benar. Dengan latihan tersebut siswa bukan hanya mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran tetapi juga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan domino dalam pembelajaran yaitu tidak lain untuk dapat melatih kemampuan menganalisis siswa hingga memiliki kemampuan dasar berpikir tingkat tinggi, membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa mampu bekerjasama dengan temanya. Maka dari itu dengan permainan domino ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan menganalisis siswa menjadi lebih baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Manfaat Penggunaan Permainan Domino

Permainan domino ini menurut (Sumini, 2019) adalah kegiatan yang dapat memberikan dampak positif bagi siswa karena perpaduan kegiatan latihan yang dikemas dalam bentuk permainan kartu domino dapat memperkuat kemampuan mengingat dan mengembangkan informasi secara otomatis pada siswa.

Permainan domino bukan hanya sekedar permainan kartu biasa namun permainan domino ini jika sudah diterapkan dalam pembelajaran mempunyai manfaat yang mampu menarik perhatian siswa, melatih kemampuan menganalisis, memberikan rasa semangat, melatih daya ingat siswa, mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi dan membuat siswa mampu memecahkan permasalahan yang ada dengan baik. Oleh karena itu permainan domino ini bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

(Harsono & Prihatnani, 2018) berpendapat bahwa permainan domino dapat dijadikan sebagai suatu cara untuk menyajikan latihan soal agar lebih menarik dan dapat mendorong siswa untuk berlatih soal, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan permainan domino ini siswa akan terbiasa cepat memahami suatu materi dan memudahkan siswa mengerjakan soal – soal terlebih pada tipe soal C4 (Menganalisis) dan hal ini dikarenakan pada permainan ini siswa dilatih kemampuan berpikir tingkat tingginya sehingga pembelajaran yang diberikan terlaksana secara maksimal.

(Ramlah, 2022) juga berpendapat bahwa kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran, karena melalui media ini siswa menjadi lebih aktif dan melakukan kerja sama dengan teman kelompoknya untuk menyusun kartu domino yang berisi soal dan jawaban sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan menjadi lebih aktif. Permainan kartu domino ini akan memberikan siswa kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka, maka dari itu dengan digunakannya permainan domino dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Hal ini juga sependapat dengan (Alamsyah., et al, 2021) menyatakan bahwa kartu domino sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan memberikan rangsangan atau mengajak para siswa untuk terlibat aktif dan berinteraksi satu sama lain di dalam kelas dalam kegiatan bermain sambil belajar. Untuk dapat mewujudkan manfaat permainan domino maka diperlukan ketelitian dalam membuat kartu tersebut dan mendesain kartu dengan semenarik mungkin.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan permainan domino dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut: (1) meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar, (2) tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, (3) sebagai media pembelajaran bagi siswa, (4) melatih kemampuan menganalisis dari permainan kartu – kartu domino, (5) memudahkan siswa dalam belajar, (6) melatih siswa dalam mengerjakan soal-soal dengan maksimal, (7) meningkatkan perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, (8) melatih siswa dalam memecahkan permasalahan baik permasalahan dalam pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Domino

Pada permainan domino memiliki aspek kelebihan dan juga kekurangan dan berikut ini adalah pemaparan pendapat dari penelitian terdahulu terkait kelebihan dan kekurangan permainan domino.

1). Kelebihan Permainan Domino

Menurut (Azis, 2019: 22) kelebihan permainan domino yaitu siswa lebih aktif, tidak merasa bosan, membantu memahami serta mengulang pelajaran, dan bisa memotivasi dan menumbuhkan sikap belajar siswa dalam pembelajaran.

(Shintya et al., 2022) menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran kartu domino antara lain sebagai berikut.

- 1). Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 2). Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

- 3). Interaksi antar siswa lebih menonjol.
- 4). Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- 5). Menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
- 6). Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

(Khumaeroh et al., 2021) merumuskan bahwa kelebihan dari permainan domino yaitu antara lain.

- 1). Permainan menyenangkan untuk dilakukan dalam proses belajar.
- 2). Adanya partisipasi dari siswa untuk turut ikut dalam permainan.
- 3). Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 4). Menuntut siswa berpikir, mengingat, mempredikasi dan menerka.
- 5). Adanya interaksi antar siswa satu dengan yang lainnya.
- 6). Menuntut siswa berpkir dan mengingat dengan materi yang telah disampaikan.
- 7). Kegiatan ini menuntut semua siswa untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
- 8). Memberikan pengalaman belajar.
- 9). Mudah dan praktis dibawa kemana-mana.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan domino memiliki beberapa kelebihannya yaitu sebagai berikut :

- 1). Mudah dan praktis dibawa kemana-mana.
- 2). Menuntut siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.
- 3). Permainan yang praktis untuk dibuat karena hanya berupa kartu.
- 4). Permainan yang menyenangkan untuk dilakukan saat pembelajaran.
- 5). Melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 6). Adanya interaksi atau kerjasama siswa satu dengan yang lainnya.
- 7). Melatih dan meningkatkan kemampuan menganalisis siswa.
- 8). Melatih daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi.

2). Kekurangan Permainan Domino

(Shintya et al., 2022) merumuskan kekurangan dari permainan domino yaitu sebagai berikut.

- 1). Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2). Tidak semua topik dapat disajikan kartu permainan domino.
- 3). Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

Selain dari itu menurut (Tobing, 2020: 21) kekurangan dari media pembelajaran kartu domino yaitu tidak tahan lama dan mudah rusak karena hanya terbuat dari kertas.

(Prebrianti et al., 2020) juga menyatakan pendapatnya dalam kekurangan permainan domino yaitu.

- 1). Mudah sobek atau hilang terpisah satu sama lain.
- 2). Media ini tidak tahan lama.

- 3). Membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan kelas agar siswa kondusif dan memperhatikan guru.

Dari pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari permainan domino yaitu sebagai berikut :

- 1). Membutuhkan kreatifitas untuk mendesain kartu domino menjadi menarik.
- 2). Dalam proses pembuatan kartu domino cukup menyita waktu yang lama.
- 3). Membutuhkan ketelitian dalam membuat soal dan jawaban sebab harus sesuai dan saling berhubungan.
- 4). Kartu domino mudah hilang atau terpisah satu sama lain.

e. Langkah – Langkah Permainan Domino

Permainan domino memiliki langkah-langkah dalam memainkannya dan langkah – langkah ini menjadi aturan bagaimana cara siswa memulai dan mengakhiri permainan tersebut, kemudian dari permainan ini dapat dilihat bagaimana respon siswa ataupun guru dalam memperaktekannya. Berikut ini adalah beberapa pendapat mengenai langkah-langkah dari permainan domino yaitu antara lain.

(Shintya et al., 2022) menyatakan langkah – langkah dari permainan domino yaitu sebagai berikut.

- 1). Kocok kartu permainan domino tersebut.
- 2). Bagikan kepada masing-masing anggota, masing-masing anggota memiliki 4 kartu.

- 3). Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.
- 4). Ambil satu kartu dari tumpukan, dan buka. Letakkan kartu yang nilainya lebih kecil atau lebih besar, apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang lebih kecil atau lebih besar, buka satu lagi dari tumpukkan.
- 5). Pasangkan kartu dengan yang lebih kecil atau yang lebih besar. Lakukan sampai kartu habis.
- 6). Siswa yang bisa memasang 1 kartu diberi nilai dan kelipatannya.

(Khumaeroh et al., 2021) juga menyatakan bahwa langkah-langkah dari permainan domino yaitu antara lain sebagai berikut.

- 1). Tahap awal penggunaan media pembelajaran kartu domino ini, guru menjelaskan materi yang akan disampaikan dan setelah itu guru menjelaskan aturan dari permainan kartu domino sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan domino dapat dimulai.
- 2). Dalam permainan kartu domino dalam penelitian ini dimainkan kelompok yang terdiri 2 – 4 orang tiap kelompok.
- 3). Setelah kelompok diberikan jumlah 28 kartu yang dikocok dan dibagikan secara adil dan setiap anggota kelompok, dan satu kartu sebagai kartu pembuka yang bertuliskan diruas kiri “*Star*” tanda untuk memulai permainan.
- 4). Siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “*Star*” berhak untuk menaruh kartu pertama.

- 5). Setelah kartu yang bertuliskan “*Star*” diletakkan siswa mencari jawaban dengan menjodohkan pernyataan dengan jawaban hingga kartu habis dan waktu yang telah ditentukan yaitu 20 menit.

Langkah – langkah dari permainan domino juga dirumuskan oleh (Tobing, 2020: 21-22) yaitu sebagai berikut.

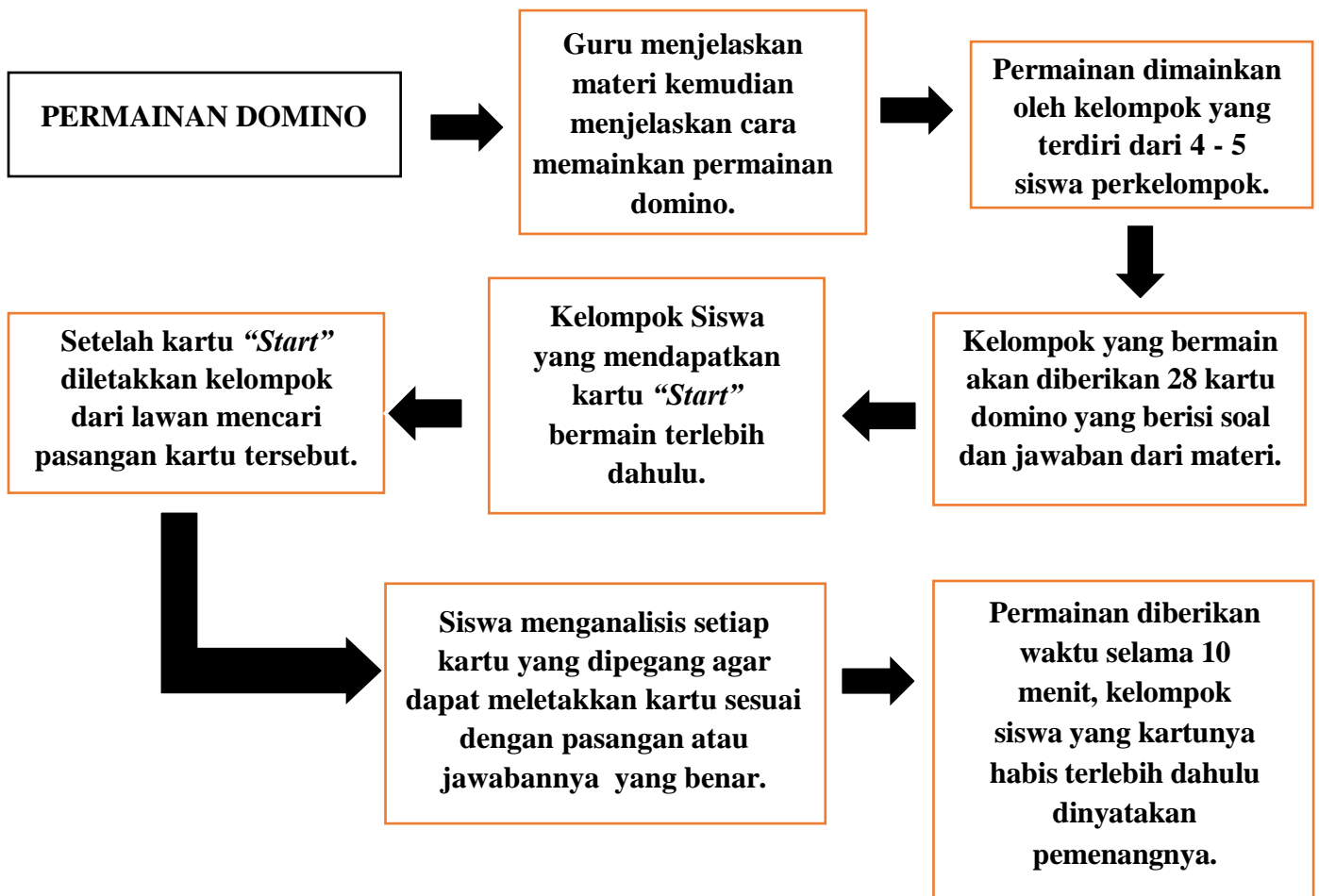
- 1). Guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu.
- 2). Peserta didik diberi waktu untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru.
- 3). Peserta didik dalam beberapa kelompok, besarnya kelompok yaitu 4 – 6 pemain dalam satu kelompok.
- 4). Setiap kelompok diberikan 28 kartu.
- 5). Guru mengeluarkan satu kartu sebagai kartu pembuka.
- 6). Setelah kartu pertama dikeluarkan pemain pertama harus mencari jawaban dengan mencari pasangan kartu tersebut.
- 7). Jika jawaban dari kartu pertama tidak ada pada pemain pertama maka pemain lainnya dapat mengeluarkan jawaban kartu sesuai dengan soal kartu pertama.
- 8). Begitu seterusnya dimainkan oleh pemain selanjutnya hingga semua anggota melakukan permainan.

Beberapa pendapat dari penelitian terdahulu yang sudah diuraikan maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari permainan domino yaitu sebagai berikut ini.

- 1). Pada tahap awal permainan domino guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu. Setelah itu guru menjelaskan bagaimana cara memainkannya dengan jelas sampai siswa benar-benar paham.
- 2). Dalam permainan ini akan dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa dalam satu kelompok.
- 3). Kelompok yang bermain akan diberikan 28 kartu dan dibagi sama rata dengan dua kelompok yang akan bermain.
- 4). Kartu akan dikocok dan dibagikan secara adil kepada setiap kelompok dan terdapat satu kartu yang bertuliskan “*Start*” sebagai kartu pembuka permainan.
- 5). Kelompok siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “*Start*” berhak untuk menaruh kartu tersebut dan sebagai pemain yang pertama.
- 6). Setelah kartu yang bertuliskan “*Start*” diletakkan kelompok dari lawan harus mencari pasangan kartu atau jawaban dari soal tersebut yang sesuai dengan kartu yang telah diletakkan.
- 7). Siswa harus menganalisis setiap kartu yang dipegangnya dan melatakan kartu sesuai dengan pasangannya yang benar.
- 8). Begitupun seterusnya dimainkan oleh siswa hingga waktu bermain dan kartu habis.
- 9). Waktu yang diberikan pada satu sesi permainan yaitu 10 menit.
- 10). Siswa yang kartu dominonya habis terlebih dahulu dinyatakan pemenangnya.

Dari kesimpulan yang sudah dipaparkan, oleh karena itu dibuat sebuah bagan dari permainan domino untuk memudahkan pembaca memahami langkah – langkah dari permainan domino yaitu sebagai berikut.

Gambar 2.1
Bagan Langkah-Langkah
Permainan Domino



2. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Dalam proses pembelajaran menerapkan kebiasaan berpikir tingkat tinggi menjadi keharusan yang dilakukan oleh guru sebab melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi akan menjadikan siswa mampu menganalisis dan memahami segala permasalahan yang ada, dengan memiliki kemampuan ini siswa akan dengan mudah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi baik itu masalah dalam pembelajaran atau pun di kehidupan sehari-hari.

Menurut (Dinni, 2018) kemampuan berpikir tingkat tinggi atau disingkat dengan HOTS (*Hight Order Thinking Skills*) merupakan suatu kemampuan yang harus ada di dalam peserta didik. Pada kemampuan ini bukan lagi fokus pada menghafal melainkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dimana memerlukan penjelasan mengenai langkah-langkahnya dan mempunyai banyak solusi dari penyelesaian yang akan terjadi, hal ini berarti siswa diminta untuk berpikir bagaimana pemecahan suatu masalah.

(Rahayu et al., 2020) juga berpendapat bahwa hots atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir kompleks dan bertahap untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah. Agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka maka diperlukan pembiasaan atau latihan pengerjaan soal-soal berbasis hots. Oleh karena itu dengan tipe soal

tersebut siswa akan menganalisis untuk mencari jawaban dari soal telah yang diberikan.

(Widya, 2022: 29) menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir yang tidak hanya sekedar menuntut peserta didik untuk menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh tetapi juga menuntut siswa untuk dapat berpikir secara kritis, mampu memecahkan masalah, mampu mengambil keputusan serta mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan baru yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi berdasarkan dari Taksonomi Bloom yang telah mengelompokkan kemampuan berpikir mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Lalu pada tahun 2001 Anderson dan David Krathwohl telah merevisi pada ranah kognitif Taksonomi Bloom tersebut, hasil revisian itu menjadi (1) C1 mengingat; (2) C2 memahami; (3) C3 mengaplikasikan; (4) C4 menganalisis; (5) C5 evaluasi; (6) C6 membuat. Pada tingkatan C1 sampai C3 itu diklasifikasikan pada kemampuan berpikir tingkat rendah (LOT) dan sedangkan untuk di tahap C4 hingga C6 diklasifikasikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Pengklasifikasian tingkatan dari Taksonomi Bloom yang telah direvisi tersebut, menjadi acuan bagi guru dalam membuat latihan untuk siswanya agar

dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka menjadi lebih baik. Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan yang mengharuskan siswa untuk mampu memecahkan permasalahan yang ada dan dimana siswa dituntut untuk dapat berpikir secara kritis dalam mengambil keputusan atas permasalahan yang tengah dihadapi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini sangat penting dilatih pada siswa sekolah dasar sehingga mereka nantinya sudah akan terbiasa dalam berpikir tingkat tinggi terhadap pemecahan suatu masalah.

3. Kemampuan Menganalisis

a. Pengertian Kemampuan Menganalisis

Pada saat proses pembelajaran adakalanya guru memberikan sebuah soal yang berbasis menganalisis dan disini siswa akan menjawab berdasarkan pemahaman dan penalaran mereka terakait soal yang diberikan, tujuan dari pemberian soal tersebut tidak lain untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, sejauh mana mereka mampu menyelesaikan sebuah persoalan. Namun tidak dapat dipungkiri masih banyak siswa yang kemampuan menganalisisnya masih rendah sehingga tidak mampu menjawab dengan benar dan sesuai dengan apa yang guru harapkan. Oleh karena itu kemampuan menganalisis ini harus dilatih agar siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka menjadi lebih baik.

(Wiyoko & Avana, 2019) berpendapat menganalisis sangat penting dikarenakan bagian dari membentuk kemampuan siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan menganalisis itu merupakan proses yang melibatkan proses memecah-mecahkan materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

Menurut (Widya, 2022: 31) kemampuan menganalisis merupakan kemampuan individu untuk mampu mengenal sesuatu dengan cara mengidentifikasi dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya untuk dapat menemukan solusi dari suatu persoalan.

Kemampuan menganalisis ini juga diutarakan oleh (Utami, 2019) bahwa kemampuan ini merupakan kemampuan memecahkan informasi pada bagian dan membedakan proses menjadi bagian kecil dan hubungannya. Kemampuan menganalisis ini akan diukur dengan sitem tes yang telah dikembangkan dan sesuai dengan indikator yang ditentukan. Kemampuan menganalisis akan mengacu dalam menguraikan materi kedalam komponen ataupun faktor yang menjadi penyebabnya sehingga mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan lainnya agar materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis adalah kemampuan dalam memahami, mengidentifikasi suatu masalah dengan mengaitkan beberapa hubungan-hubungan yang terikat untuk mencari solusi dari masalah yang ingin dipecahkan. Kemampuan ini harus

dimiliki oleh siswa sehingga nantinya akan mampu dengan mudah memahami isi materi dengan baik dan dapat melatih siswa dalam memecahkan setiap permasalahan yang ada berdasarkan cara berpikir siswa yang aktif.

b. Pentingnya Penerapan Kemampuan Menganalisis

Bagi kelas tinggi memiliki kemampuan menganalisis menjadi suatu keharusan karena kemampuan ini akan menjadi tolak ukur mereka yaitu sejauh mana pola pikir mereka dalam menghadapi suatu permasalahan. Kemampuan menganalisis ini akan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka dimana berpikir tingkat tinggi diperlukan ketika siswa menghadapi sebuah soal yang memerlukan konsentrasi penuh dalam menjawabnya seperti jenis soal yang bertipe analisis. Oleh karena itu kemampuan menganalisis sangat penting diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Rukayah et al., (dalam Kurniawati, 2022: 40) mengemukakan bahwa guru harus melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa karena memiliki keuntungan antara lain: (1) meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara dan mendengar; (2) meningkatkan kemungkinan memberikan alasan yang lebih baik dalam semua mata pelajaran; (3) mendukung dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah; (4) mendukung proses analisis secara kritis, menyimpulkan dan menilai emosi siswa; dan (5) mendukung siswa untuk dapat mengambil pilihan yang cerdas dalam menjalin hubungan dengan manusia.

Begitupula dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Budi, 2021: 26) yakni manfaat dari mempunyai kemampuan analisis yaitu sebagai berikut.

- 1). Kemampuan mencerna informasi secara mendalam untuk mengetahui kebenaran dan keakuratan informasi.
- 2). Tidak mudah mempercayai sebuah informasi.
- 3). Mengasah diri untuk berpikir secara mendalam.
- 4). Mempersiapkan jawaban yang logis dan mengarah ke solusi yang dapat dipercaya.
- 5). Kemampuan memberikan sudut pandang yang baru.
- 6). Mengembangkan proses komunikasi yang lebih dimengerti.
- 7). Memperkecil kesalahan pemahaman.
- 8). Mengembangkan rasa keingintahuan.
- 9). Belajar fokus pada informasi yang sedang dianalisis.

Menurut (Pratiwi, 2019) ada banyak pendapat dan penelitian yang telah membuktikan bahwa pembelajaran dan penilaian yang mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat memberikan manfaat yang sangat baik untuk siswa. Terdapat tiga hal yang akan dirasakan dari penerapannya yaitu dapat meningkatkan prestasi, motivasi dan sikap positif siswa.

Dari penjelasan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan kemampuan menganalisis sangat penting diajarkan atau dilatih kepada siswa sekolah dasar hal ini dikarenakan kemampuan menganalisis memiliki banyak

manfaat diantaranya yaitu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, melatih fokus siswa dalam menyelesaikan permasalahan, melatih pola pikir yang mendalam, meningkatkan prestasi dan motivasi dalam belajar serta dapat menjawab pertanyaan atau soal dengan logis.

c. Indikator Kemampuan Menganalisis

Pada kemampuan menganalisis indikator yang digunakan dalam menyusun butir soal harus menyesuaikan dengan bentuk kata kerja yang operasional. Kata kerja butir soal yang digunakan haruslah menyesuaikan dengan tingkat kedalaman soal yang akan digunakan.

Menurut Krathwolh (dalam Umam, 2018: 10) indikator untuk mengukur kemampuan analisis yaitu sebagai berikut.

- 1). Menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya.
- 2). Mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- 3). Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan.

Begitupula menurut Bloom (dalam Krethwohl et al., 2017:120) indikator kemampuan menganalisis yaitu sebagai berikut :

- 1). Analisis elemen/unsur (analisis bagian –bagain materi)

Pada tahap ini guru memberikan soal berupa masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik ditugaskan dengan memecahkan

elemen-elemen atau unsur – unsur yang terdapat dalam masalah tersebut. Hal ini akan bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan digunakannya pada tahap berikutnya. Hal yang menjadi fokus dalam indikator ini adalah pemecahan masalah, serta cara atau sudut pandang peserta didik dalam menganalisis setiap unsurnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

2). Analisis hubungan (identifikasi hubungan)

Pada tahap ini peserta didik diharuskan untuk menganalisis hubungan tiap unsur yang ada serta menganalisis antar hubungan tersebut. Baik itu bersifat kualitas, hal yang mempengaruhi, penghambat dan lain-lain. Ditahap ini indikatornya yaitu terletak pada analisis hubungan antar unsur dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, serta solusi yang diberikan peserta didik terhadap suatu masalah.

3). Analisis pengorganisasian prinsip-prinsip organisai (identifikasi organisasi)

Dibagaim ini, indikatornya terletak pada prinsip-prinsip yang telah dirancang oleh peserta didik pada tahap sebelumnya dengan konsep teori yang relevan. Selain tu, indikatornya berupa pengelompokkan kembali pada unsur-unsur tadi yang menjadi suatu konsep baru dan mencari solusi dari permasalahan yang diajukan pada tahap sebelumnya.

(Hasanah, 2021: 40) juga merumuskan indikator kemampuan menganalisis yaitu biasa dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional seperti memecahkan, menganalisis, menyeleksi, mendiagnosis, merinci, menguji, menemukan, mengorelasikan, dan mengaitkan.

Berdasarkan pendapat yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis memiliki beberapa aspek yaitu: (1) menganalisis bagian materi yang berkaitan dengan pemecahan sebuah masalah. (2) menghubungkan dari setiap unsur yang berkaitan dan memberikan solusi terhadap masalah yang disuguhkan. (3) mengelompokkan dari prinsip-prinsip tersebut sehingga menjadi sebuah konsep yang baru dari permasalahan yang dianalisis sebelumnya. Pada penelitian ini indikator kemampuan menganalisis yang menjadi acuan yaitu berdasarkan hasil adaptasi proses kognitif Taksonomi Bloom yang telah direvisi yakni sebagai berikut :

- 1). Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi).
- 2). Analisis hubungan (identifikasi hubungan).
- 3). Analisis pengorganisasian prinsip (identifikasi organisasi).

4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Deskripsi Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi satu mata pelajaran yang wajib diberikan oleh guru kepada siswa, mata pelajaran ini mengajarkan banyak informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam atau lingkungan. Begitu banyak manfaat dari mempelajari IPA salah satunya siswa menjadi lebih tau tentang segala hal tentang makhluk hidup, sains, peristiwa-peristiwa alam dan lainnya. Maka dari itu mata pelajaran ini sangat diharuskan untuk diajarkan kepada siswa terlebih pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Menurut (Muthmainnah et al., 2022: 2) pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

(Daha, 2018) menyatakan bahwa pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi murid untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya ini menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah.

(Kurniawati, 2021) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan gejala alam yang telah disusun secara matematis berdasarkan hasil pengamatan dan diuraikan berdasarkan penalaran. IPA memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan keterampilan ilmiah yang dimiliki oleh siswa sebelumnya. Mata pelajaran IPA itu memiliki tujuan agar mampu mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki siswa saat bersosialisasi di lingkungan masyarakat. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan dan menurut BSNP (2013) sebagai berikut :

- 1). Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2). Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3). Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4). Mengembangkan keterampilan dari proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5). Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6). Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7). Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pada jejang pendidikan selanjutnya.

Dari pemaparan yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa-peristiwa alam yang terjadi dan IPA memiliki begitu banyak tujuan dimana tujuan ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman serta keterampilan ilmiah siswa. Maka dari itu pembelajaran IPA merujuk pada hasil belajar yang jika dikembangkan memiliki tiga macam aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dikenal dalam proses pembelajaran IPA. Dari ketiga aspek tersebut peserta didik

dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan memahami fenomena alam melalui kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini materi IPA yang akan diajarkan serta diteliti kemampuan menganalisis materinya yaitu pada tema 6 (Panas dan Perpindahannya) subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan) dan pada Pembelajaran ke 5.

B. Temuan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini berpegang atau mengacu pada penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebuah tolak ukur dalam melakukan sebuah penelitian dimana hasil dari penelitian tersebut digunakan sebagai referensi dan juga kepastian dari penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang diteliti yaitu :

Tabel 2.1
Temuan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Jafar Abdullah (2018)	Penerapan Permainan Domino Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI di SDN 4 Kuranji Kota Mataram	Hasil penelitian pada indikator keberhasilan akhir sebesar 75% siswa (21 orang) siswa mencapai ketuntasan 62. Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus, prestasi belajar siswa meningkat. Rerata dari hasil tes siklus I adalah 52,69, dan pada siklus II meningkat

			menjadi 76,48, sedangkan untuk ketuntasan kelas meningkat dari 60% pada kondisi awal sebelum penelitian dilaksanakan menjadi 84% siswa mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VI SDN Kuranji dapat Ditingkatkan Melalui Permainan Domino"
2.	Ramlah (2020)	Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I terdapat 53% siswa atau 23 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan ada 47% atau 21 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 87% atau 38 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 13% atau 6 orang siswa yang tidak tuntas akan tetapi memiliki nilai yang hampir mendekati KKM.

3.	Agatha Tobing (2020)	Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK	Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran kartu domino sebagai media pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK
----	-------------------------	--	--

Berdasarkan dari ketiga penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh masing-masing peneliti yaitu terdapatnya peningkatan yang signifikan dalam penerapan permainan domino terhadap variabel yang diteliti oleh peneliti sebelumnya.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori – teori yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini. Adapun hipotesis tersebut yaitu : Adanya peningkatan kemampuan menganalisis materi melalui permainan domino IPA pada siswa kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 104194 Desa Paluh Manan Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan dan dirancang pada bulan Maret s/d bulan Mei 2023. Kegiatan dalam penelitian ini dapat dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan							
		Desember	Januari	Febru ari	Maret	April	Mei	Juni	
1.	Pengajuan Judul	■							
2.	Penyusunan Proposal		■						
3.	Bimbingan Proposal			■					
4.	Revisi Proposal				■				
5.	Seminar Proposal					■			
6.	Perbaikan Proposal						■		
7.	Penyusunan Skripsi							■	
8.	Bimbingan Skripsi								■
9.	ACC Skripsi								■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah siswa Sekolah Dasar 104194 Paluh Manan yaitu pada kelas V yang berjumlah sebanyak 26 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas V SDN 104194 Paluh Manan

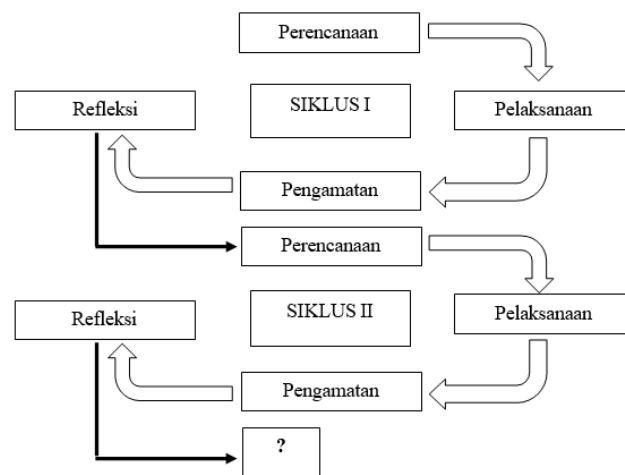
No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	9
2.	Perempuan	17
Jumlah		26

2. Objek Penelitian

Adapun objek pada penelitian ini adalah kemampuan menganalisis materi siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 104194 Paluh Manan.

C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti merencanakan dan menggunakan penelitian dengan dua siklus, dimana setiap satu siklus itu satu kali pertemuan. Maka dari itu pada penelitian ini akan memiliki beberapa tahapan yang berupa siklus yaitu diantara lain : Perencanaan (*Palnning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*). Hubungan keempat komponen tersebut disebutkan sebagai satu siklus. Adapun langkah - langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Suharsimi Arikunto, 2017:42)**

1. Desain Penelitian Untuk Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dengan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti dan menetapkan alasan mengapa penelitian ini harus dilakukan. Berikut ini adalah perencanaan yang akan dibuat :

- 1). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator dan juga skenario pembelajaran dengan menggunakan permainan domino.
- 2). Merancang atau mempersiapkan kartu – kartu domino yang berisikan soal dan jawaban sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 3). Menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 4). Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
- 5). Menyiapkan *pre test* dan *post tes* siswa.

- 6). Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa saat menggunakan permainan domino.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini melakukan atau melaksanakan rancangan yang sudah dibuat. Skenario atau rancangan tindakan ini menjelaskan bagaimana proses tindakan yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini materi yang akan disampaikan yaitu pada tema 6 (Panas dan Perpindahannya) subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan) dan pada Pembelajaran ke 5. Kegiatan ini dilaksanakan bersama wali kelas untuk mengetahui kemampuan menganalisis siswa. Langkah –langkah pelaksanaan tindakannya yaitu sebagai berikut :

a). Kegiatan Pembuka

- 1). Melakukan pembukaan dengan salam lalu dilanjutkan dengan membaca doa bersama kemudian mengecek kehadiran siswa.
- 2). Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3). Menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- 4). Membagikan *pre test* kepada siswa.

Selanjutnya langkah – langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan domino sebagai berikut :

b). Kegiatan Inti

- 1). Sebelum memulai permainan domino terlebih dahulu akan dijelaskan materi pembelajaran. Setelah siswa paham dengan materi maka akan dijelaskan bagaimana cara memainkan permainan domino.

- 2). Dalam permainan ini akan dimainkan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa dalam satu kelompok.
- 3). Siswa membentuk kelompok sesuai arahan.
- 4). Kelompok yang bermain akan diberikan 28 kartu yang dikocok dan dibagikan secara adil kepada setiap kelompok dan terdapat satu kartu yang bertuliskan “*Start*” sebagai kartu pembuka permainan.
- 5). Siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “*Start*” berhak untuk menaruh kartu pertama.
- 6). Setelah kartu yang bertuliskan “*Start*” diletakkan kemudian kelompok lawan harus mencari pasangan kartu atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang diletakkan.
- 7). Siswa harus menganalisis setiap kartu yang dipegang dan melatakn kartu sesuai dengan pasangannya yang benar.
- 8). Begitupun seterusnya dimainkan oleh siswa hingga waktu bermain dan kartu habis.
- 9). Kelompok siswa yang kartunya telah habis pertama dinyatakan pemenangnya.

c). Kegiatan Penutup

- 1). Setelah permainan selesai siswa akan diberikan penguatan.
- 2). Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
- 3). Siswa mengerjakan post-test yang telah diberikan guru.
- 4). Pembelajaran selesai guru mengajak siswa berdoa bersama dan melakukan evaluasi pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan skenario pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan setelah tahap pelaksanaan tindakan yaitu pada saat sesudah guru dan siswa menggunakan media permainan domino.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti memberikan analisa tentang bagaimana hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap awal sebelumnya, perlu diketahui jika siklus satu ini sudah terjadi peningkatan yang cukup signifikan maka peneliti tidak akan melanjutkan ke tahap siklus dua.

2. Desain Penelitian Untuk Siklus II**a. Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan di siklus ke II peneliti bersama dengan wali kelas mengadakan perencanaan pelaksanaan tindakan kelas yaitu :

- 1). Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan.
- 2). Menyiapkan kartu-kartu domino yang akan dipakai pada saat permainan domino.
- 3). Menyiapkan *pre test* dan *post tes* siswa.
- 4). Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap siklus II, tindakan yang akan diberikan itu berbeda dengan siklus I karena pada tindakan ini direncanakan dengan hasil tes yang sudah dilakukan, maka

dari itu tahap awal peneliti melakukan pembukaan sebagai berikut ini :

- 1). Kelas dibuka dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran para siswa.
- 2). Sebelum memulai pembelajaran siswa diajak untuk berdoa bersama.
- 3). Sebelum penyampaian materi siswa diajak melakukan permainan (*ice breaking*), pada permainan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi siswa.
- 4). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5). Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 6). Guru membagikan *pre test* kepada siswa.

Kemudian langkah – langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan domino yaitu sebagai berikut :

- 1). Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa dan membuka sesi tanya jawab bagi siswa yang belum paham akan materi.
- 2). Menjelaskan cara melakukan permainan domino.
- 3). Membagi siswa dengan 4 – 5 siswa dalam satu kelompok.
- 4). Kelompok yang bermain akan diberikan 28 kartu yang dikocok dan dibagikan secara adil kepada setiap kelompok dan terdapat satu kartu yang bertuliskan “*Start*” sebagai kartu pembuka permainan.
- 5). Kelompok siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “*Sart*” berhak untuk menaruh kartu pertama.
- 6). Setelah kartu yang bertuliskan “*Start*” diletakkan siswa harus mencari pasangan kartu tersebut yang sesuai dengan kartu yang diletakkan.

- 7). Siswa harus menganalisis setiap kartu yang dipegang dan mencari jawabannya yang benar.
- 8). Kelompok siswa yang kartu dominonya sudah habis dinyatakan pemenangnya.

Berikutnya pada kegiatan penutup di tahap tindakan ini yaitu sebagai berikut:

- 1). Setelah permainan selesai siswa akan diberikan penguatan.
- 2). Siswa mengerjakan *post test* yang telah diberikan.
- 3). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini.
- 4). Pembelajaran selesai guru mengajak siswa berdoa bersama.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan skenario pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya yaitu pada saat setelah penggunaan permainan domino dalam pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti memberikan analisa tentang bagaimana hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap awal sebelumnya. Jika hasil yang didapat sudah mencapai dengan yang diharapkan maka penelitian ini cukup sampai di tahap siklus II saja.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu menjelaskan tentang suatu alat atau media yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena atau permasalahan yang sedang diamati. Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah observasi dan tes. Berikut ini adalah penjabaran dari kedua instrumen penelitian yang dipakai.

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara mengamati dengan terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi dan membuktikan kebenaran dari sebuah peristiwa.

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Observasi guru digunakan untuk mengumpulkan data tindakan yang dilakukan guru dalam pembelajaran. Sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi atau aktivitas siswa dari tindakan yang diberikan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan permainan domino untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman observasi guru dan siswa saat menggunakan permainan domino.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru Saat
Penggunaan Permainan Domino

No	Indikator	Pertanyaan Nomor	Butir Soal
1.	Melihat kesiapan siswa untuk belajar	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Merangsang pemahaman siswa terhadap materi	6, 7	2
3.	Menjelaskan cara permainan domino	8, 9	2
4.	Memantau keaktifan siswa dalam melakukan permainan domino	10, 11	2
5.	Memotivasi siswa setelah melakukan permainan domino	12	1
6.	Melakukan refleksi pembelajaran	13, 14, 15, 16	4

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Siswa Saat
Penggunaan Permainan Domino

No	Indikator	Pertanyaan Nomor	Butir Soal
1.	Keaktifan siswa saat guru menyampaikan materi pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Bekerjasama saat permainan domino berlangsung	6, 7	2
3.	Keaktifan siswa saat melakukan permainan domino	8, 9, 13	3
4.	Respon siswa saat melakukan permainan domino	10, 11, 12, 16	4

	Sikap siswa saat melakukan permainan domino	14, 15	2
5.	Kemampuan dalam menjawab atau menemukan pasangan kartu domino	17, 18, 19, 20	4

2. Tes

Tes adalah pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan dan kemampuan siswa dalam menganalisis. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes tulis berbentuk soal, dimana ini untuk mengetahui kemampuan menganalisis siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan domino dalam pembelajaran. Bentuk tes mengacu pada kriteria siswa dalam berpikir dan memahami dengan cepat setiap soal. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal yang akan diberikan pada siswa.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Soal

No	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif Taksonomi Bloom	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1.	IPA	Menganalisis macam-macam benda yang bersifat konduktor	C4	Pilihan Berganda	1 Soal
2.	IPA	Menganalisis macam-macam benda yang bersifat isolator	C4	Pilihan Berganda	1 Soal

3.	IPA	Menganalisis manfaat kalor dalam kehidupan sehari-hari	C4	Esai	1 Soal
4.	IPA	Menganalisis sifat-sifat dari isolator dan konduktor	C4	Pilihan Berganda	3 Soal
5.	IPA	Mengevaluasi sifat-sifat dari konduktor dan isolator	C5	Pilihan Berganda dan Esai	3 Soal
6.	IPA	Membuat percakapan singkat bertema benda-benda konduktor dan isolator	C6	Esai	1 Soal

Tabel 3.6
Rubik Penilaian Soal Tes

Nomor Soal	Kriteria Penilaian	Skor	Total skor
1.	Jika menjawab alasan kenapa gagang kayu dipilih saat memasak dengan benar	3	3
	Jika menjawab alasan kenapa gagang kayu dipilih saat memasak namun jawaban tidak tepat	2	
	Jika menjawab alasan kenapa gagang kayu dipilih saat memasak dengan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
2.	Jika menjawab benda yang tergolong konduktor dengan benar	3	3
	Jika menjawab benda yang tergolong konduktor namun tidak semuanya benar	2	
	Jika menjawab benda yang tergolong konduktor dengan salah	1	

	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
3.	Jika menjawab alasan kenapa aliran panas berhenti pada bahan isolator dengan benar	3	3
	Jika menjawab alasan kenapa aliran panas berhenti pada bahan isolator namun kurang tepat	2	
	Jika menjawab alasan kenapa aliran panas berhenti pada bahan isolator dengan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
4.	Jika menjawab benda yang tergolong isolator dengan benar	3	3
	Jika menjawab benda yang tergolong isolator namun tidak semuanya benar	2	
	Jika menjawab benda yang tergolong isolator dengan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
5.	Jika menjawab alasan kenapa panci menggunakan bahan aluminium dengan benar	3	3
	Jika menjawab alasan kenapa panci menggunakan bahan aluminium tapi tidak tepat	2	
	Jika menjawab alasan kenapa panci menggunakan bahan aluminium dengan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
6.	Jika menjawab pilihan bejana apa yang dipakai dan alasannya dengan benar	5	5
	Jika menjawab pilihan bejana yang dipakai benar dan alasan kurang tepat	4	
	Jika menjawab pilihan bejana apa yang dipakai salah dan alasan benar/kurang tepat	3	
	Jika menjawab pilihan bejana apa yang dipakai benar dan alasan salah	2	
	Jika menjawab pilihan bejana salah dan alasannya salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
7.	Jika menjawab alasan kenapa kalor diperlukan dalam kehidupan dengan benar	3	
	Jika menjawab alasan kenapa kalor diperlukan dalam kehidupan tapi kurang tepat	2	

	Jika menjawab alasan kenapa kalor diperlukan dalam kehidupan dengan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
8.	Jika menjawab pilihan bahan yang dipakai insinyur benar dan alasan juga benar	5	5
	Jika menjawab pilihan bahan yang dipakai insinyur benar dan alasan kurang tepat	4	
	Jika menjawab pilihan bahan yang dipakai insinyur salah dan alasan benar/kurang tepat	3	
	Jika menjawab pilihan bahan yang dipakai insinyur benar dan alasan salah	2	
	Jika menjawab pilihan bahan yang dipakai insinyur salah dan alasan salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
9.	Jika menjawab pilihan logam yang dipakai untuk membuat panci dengan benar dan alasan juga benar	5	5
	Jika menjawab pilihan logam yang dipakai untuk membuat panci dengan salah dan alasan kurang tepat	4	
	Jika menjawab pilihan logam yang dipakai untuk membuat panci dengan salah dan alasan benar/kurang tetap	3	
	Jika menjawab pilihan logam yang dipakai untuk membuat panci dengan benar dan alasan salah	2	
	Jika menjawab pilihan logam yang dipakai untuk membuat panci dengan salah dan alasan juga salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
10.	Jika percakapan menarik dan lengkap	5	5
	Jika percakapan hanya 3 bait	4	
	Jika percakapan hanya 2 bait	3	
	Jika percakapn haya 1 bait	2	
	Jika percakapan tidak sesuai tema/salah	1	
	Tidak menuliskan satu kata pun jawaban	0	
SKOR MAKSIMAL			38

E. Teknik Analisis Data

Menurut (Sanjaya., 2016: 86) analisis data adalah proses mengelola dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendukung berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dipakai yaitu kuantitatif. Berikut ini rumus penjabarannya:

1. Rumus data persentase lembar observasi guru dan siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Pencapaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.7
Skor Lembar Observasi Guru dan Siswa

Skor Peroleh	Kriteria
Nilai 91 – 100	Sangat Baik
Nilai 71 – 90	Baik
Nilai 61 – 70	Cukup
Kurang dari 61	Kurang

Sumber: Kunandar 2013:137-138 (dalam Elita., 2022: 53)

2. Menghitung nilai rata – rata atau persentase pre-test siswa sebelum tindakan dan post-test setelah melakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Maka untuk mengetahui peningkatan kemampuan menganalisis siswa, nilai rata-rata yang dicari yaitu sebagai berikut :

- a). Individu dikatakan tuntas jika memenuhi ketuntasan belajar mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75.

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Jumlah Siswa}} \times 100$$

Tabel 3.8
Kriteria Skor Kemampuan Menganalisis Siswa

Skor Peroleh	Kriteria
Nilai 91 – 100	Sangat Baik
Nilai 71 – 90	Baik
Nilai 61 – 70	Cukup
Kurang dari 61	Kurang

Sumber: Kunandar 2013:264 (dalam Elita., 2022: 54)

- b). Setelah diketahui hasilnya, selanjutnya data akan dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

M : mean (rata-rata)

Σ : jumlah seluruh nilai siswa

N : jumlah siswa

Suatu kelas dapat dikatakan tuntas jika kelas tersebut memiliki ketuntasan 75%.

Tabel 3.9
Kategori Standar Ketuntasan Rata-Rata Kelas

Skor	Kategori
$\geq 75\%$	Tuntas
$< 75\%$	Tidak Tuntas

Sumber: Kemendikbud 2014 (dalam Elita., 2022: 54)

3. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu kriteria ketuntasan yang telah diterapkan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah indikator keberhasilan aktivitas siswa sebagai berikut :

- a. Indikator keberhasilan kemampuan menganalisis siswa minimal 75 dengan klasikal 75%
- b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan permainan domino minimal ber kriteria baik dengan klasikal 75%.
- c. Aktivitas keterampilan guru dalam menerapkan permainan domino minimal ber kriteria baik.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Temuan Penelitian

1. Kondisi Awal Ketuntasan Belajar Siswa

Kondisi awal ketuntasan belajar siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan masih terbilang rendah, dan hal ini dapat dilihat dari hasil obsevasi awal yang dilakukan dengan memberikan tes berupa soal kepada siswa dan diperoleh hasil yang tuntas sebanyak 8 orang siswa atau 33,33% dan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa atau 66,67%. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan menganalisis siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75%. Berikut tabel ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal temuan penelitian.

Tabel 4.1
Hasil Tes Observasi Awal Kelas V

NO	KKM	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KETERANGAN
1	75	≥	8	33,33%	Tuntas
2	75	≤	16	66,67%	Tidak Tuntas
Jumlah			24	100%	-

Rendahnya kemampuan menganalisis siswa dalam pembelajaran disebabkan banyak faktor yaitu pertama kurang adanya latihan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan tersebut seperti penggunaan media dalam proses pembelajaran yang jarang digunakan dan pembelajaran masih lebih berpusat pada guru sehingga kemampuan menganalisis siswa masih rendah, hal ini mengakibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa hanya sebagian siswa yang memiliki dan yang sebagian lagi tidak.

Faktor lainnya juga siswa merasa kurang semangat dalam belajar dan sulit untuk fokus dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran, sehingga menyebabkan tidak adanya interaksi aktif yang terjadi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa.

Dari permasalahan tersebut maka untuk menyelesaikannya diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media, metode atau pun strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dengan itu proses pembelajaran pun akan berlangsung lebih efektif, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklusnya itu dilaksanakan satu kali pertemuan jadi pada penelitian ini dilakukan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 14 – 15 Maret 2023. Proses pembelajaran yang dilakukan pada

setiap siklusnya disesuaikan dan mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran yang dipakai.

Penelitian tersebut dilakukan di kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan yang terdiri dari 9 laki-laki dan 17 perempuan dengan materi yang dipakai yaitu tema 6 (Panas dan Perpindahannya) subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan) dan pada pembelajaran ke 5

a. Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I ini dilakukan pada tanggal 14 maret 2023, pelaksanaan tersebut dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 26 orang. Pertemuan pada siklus I dilakukan proses pembelajaran dengan kolaborasi antara wali kelas dengan peneliti.

Pada siklus I peneliti melakukan tes kemampuan menganalisis siswa dengan *pre test* dan *post test* dalam bentuk soal esai yang berjumlah 10 soal. Adapun rekapan hasil dari *pre test* pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 06 bagian A dan rekapan dari hasil *post test* juga dapat dilihat pada lampiran 06 bagian B.

Hasil dari nilai *post test* siklus I dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh siswa sebesar 737 dengan keseluruhan jumlah nilai sebanyak 1939 dan rata-rata yaitu 74,58 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 50. Siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 19 orang siswa atau

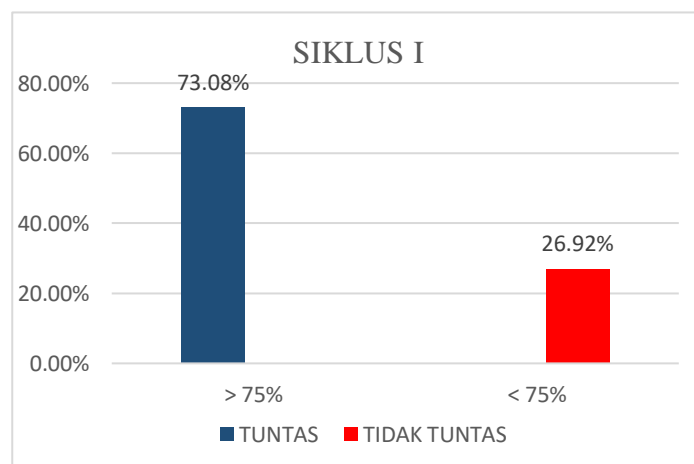
73,08% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang siswa atau 26,92%. Berikut dibawah ini adalah tabel pencapaian KKM pada siklus I.

Tabel 4.2
Pencapaian KKM Siklus I

Ketuntasan Siswa	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-Rata
Tuntas	19	73,08%	74,58
Tidak Tuntas	7	26,92%	

Pada penjelasan tabel diatas dapat dilihat bahwa pencapaian KKM siklus I tepatnya pada hasil perolehan post test, siswa yang berhasil tuntas sebanyak 19 siswa (73,08%) dan yang tidak tuntas 7 siswa (26,92%) dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,58. Dari penjelasan tabel diatas untuk mengetahui persentase pencapaian ketuntasan siswa dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Gambar 4.1
Diagram Pencapaian KKM Siklus I



Berdasarkan gambar diagram pada post-test di siklus I, dapat dilihat bahwa persentase siswa yang tuntas yaitu 73,08% dan yang tidak tuntas mencapai persentase 26,92%. Hal ini menunjukkan pencapaian KKM pada siklus I belum memenuhi target yang ingin dicapai dikarenakan tidak sepenuhnya siswa tuntas dalam pengerjaan tes yang diberikan.

1). Hasil Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan ini dilakukan untuk melihat aktivitas dan keaktifan siswa maupun guru pada saat menggunakan media permainan domino. Pada hasil observasi di siklus I ini, siswa dan guru diminta untuk mengisi lembar pengamatan yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil dari pengamatan tersebut dapat dilihat pada penjabaran berikut ini :

a). Aktivitas Guru

Observasi terhadap guru dilakukan dengan mengamati aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Semua aktivitas guru selama proses pembelajaran dicatat dalam lembar pengisian observasi yang sesuai dengan indikator yang ada. Hasil lembar observasi aktivitas guru pada siklus I ini dapat dilihat pada lampiran 04.

Dari hasil yang sudah diperoleh pada lembar observasi aktivitas guru maka diketahui bahwa skor perolehan mendapatkan hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{F}{N} \times 100 \\ &= \frac{46}{64} \times 100 \end{aligned}$$

= 71,88

Hasil tersebut menunjukkan skor perolehan sebesar 71,88 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP, yang memiliki tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan permainan domino pada mata pembelajaran IPA. Pada lembar observasi yang terdapat aspek ataupun kegiatan yang dilakukan guru, dimana guru sudah menarik perhatian siswa saat mengajar, menjelaskan materi pembelajaran dengan baik, membagi siswa kedalam kelompok untuk memulai permainan domino dan mengawasi siswa saat melakukan permainan domino.

Namun, dari aspek tersebut masih ada beberapa aspek yang belum terlaksanakan yaitu belum menyampaikan tujuan pembelajaran, guru belum membuka sesi tanya jawab terkait materi yang disampaikan, guru belum memantau dengan baik permainan domino yang dilakukan oleh siswa, guru tidak memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino, guru tidak menyimpulkan materi pembelajaran saat pembelajaran akan berakhir dan juga belum menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa saat mengajar			✓	
2.	Guru mengadakan apresiasi kepada siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
4.	Guru membagikan pre-test kepada siswa secara individu				✓
5.	Guru mengamati siswa saat mengerjakan pre-test				✓
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran		✓		
8.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan domino			✓	
9.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok			✓	
10.	Guru memantau jalannya permainan domino yang dilakukan oleh siswa		✓		
11.	Guru membimbing dan mengarahkan siswa saat melakukan permainan domino			✓	
12.	Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino yang mereka lakukan		✓		
13.	Guru memberikan post-test kembali kepada siswa secara individu				✓
14.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran		✓		

15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama		✓		
16.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			✓	
Skor Pencapaian		46			
Skor Maksimal		64			
Rata-Rata		71,88			

b). Aktivitas Siswa

Kegiatan pada aktivitas siswa dinilai dengan mengamati siswa selama mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir, penilaian diberikan dan dicatat berdasarkan aspek yang sudah dibuat sesuai dengan indikator yang dipakai pada lembar observasi. Hasil dari lembar observasi dinilai berdasarkan jumlah siswa, jadi pada penelitian ini terdapat 26 hasil observasi yang dinilai pada siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dinilai pada penelitian ini, menunjukkan bahwa siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran. Kelas yang terdiri dari 26 siswa itu dibagi menjadi 6 kelompok yang masing - masing kelompok terdiri dari empat sampai lima orang siswa dalam satu kelompok.

Saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pembelajaran, siswa berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung, siswa menyukai permainan domino dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya dalam menjawab

pertanyaan pada kartu domino, siswa aktif dalam bermain hingga memiliki antusias yang baik saat melakukan permainan tersebut. Untuk melihat hasil dari observasi aktivitas siswa dapat dilihat dari data rekapitulasi nilai pada lampiran 05 pada bagian C.

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang sudah dilakukan sebagaimana yang telah dilampirkan pada lampiran 05 dapat diketahui bahwa total nilai yang diperoleh sebanyak 1655 dan dengan rata-rata siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung yaitu 63,65 dengan kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa kekurangan dari ketidak tercapainya kegiatan yang ada pada lembar observasi yaitu siswa belum terlalu aktif dalam proses pembelajaran, masih belum mampu memfokuskan diri dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, beberapa siswa ada yang merasa tidak terlalu percaya diri dalam bekerjasama dengan teman sekelompoknya dalam menjawab pertanyaan kartu domino, siswa belum terlalu memahami cara melakukan permainan domino hingga masih merasa sulit dalam memainkannya, siswa belum mampu menganalisis dan berpikir tingkat tinggi pada saat mencari jawaban pertanyaan kartu domino.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan domino belum memperoleh hasil yang baik karena masih belum memenuhi indikator ketuntasan aktivitas belajar siswa yakni dapat mencapai $> 75\%$.

2). Refleksi Perbaikan Siklus I

Hasil refleksi yaitu berupa temuan bagaimana kemampuan menganalisis siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan domino. Hasil dari refleksi diambil dari hasil pengamatan observer yang didukung oleh data dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran berlangsung di siklus I, proses pembelajaran yang sudah dilakukan diketahui bahwa guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dirancang sebelumnya, akan tetapi masih ada beberapa aspek ataupun kegiatan yang belum terlaksanakan dengan baik. Selain itu, pada aktivitas siswa yang masih berada pada kriteria cukup dan belum mencapai hasil ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75%. Maka dari itu untuk melakukan perbaikan setelah dilakukannya tindakan observasi harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut ini :

- 1). Dilembar observasi guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak membuka sesi tanya jawab terkait materi yang akan disampaikan,
- 2). Kemudian guru belum memantau dengan baik permainan domino yang dilakukan oleh siswa dan guru juga belum memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino tersebut.
- 3). Guru belum menyimpulkan materi pembelajaran saat pembelajaran akan berakhir dan juga belum menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

- 4). Sedangkan pada hasil observasi siswa terdapat siswa belum terlalu aktif dalam proses pembelajaran, masih belum mampu memfokuskan diri dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
- 5). Beberapa siswa ada yang merasa tidak terlalu percaya diri dalam bekerjasama dengan teman sekelompoknya dalam menjawab pertanyaan kartu domino.
- 6). Siswa belum mampu menganalisis dan berpikir tingkat tinggi pada saat mencari jawaban pertanyaan kartu domino.
- 7). Hasil test kemampuan menganalisis siswa pada *post test* siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hanya sebesar 74,58%, dan hal ini belum mencapai indikator keberhasilan belajar secara klasikal yaitu $>75\%$, sehingga perlu adanya tindakan lanjutan.

Dari hal-hal yang sudah dijabarkan, untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut perlu adanya peningkatan dalam hal kemampuan menganalisis siswa, oleh karena itu akan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada hal berikut ini :

- 1). Guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memberikan materi pembelajaran dan memberikan siswa kesempatan untuk bertanya agar siswa lebih memahami materi yang di bawakan.

- 2). Guru harus memberikan penguatan terkait permainan domino yang dimainkan oleh siswa karena hal ini akan memberikan siswa semangat dan motivasi dalam menyelesaikan permainan.
- 3). Guru perlu menyimpulkan materi pembelajaran ketika kelas sudah akan berakhir karena hal ini akan lebih memberikan daya ingat kepada siswa terkait materi.
- 4). Memberikan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran karena akan membuat siswa mampu memfokuskan diri dan siap mendengarkan penjelasan materi, ketika siswa sudah siap mendengarkan materi maka akan mudah bagi siswa dalam berpikir tingkat tinggi dan menganalisis jawaban dari pertanyaan permainan domino.
- 5). Siswa harus lebih aktif dalam berkomunikasi dengan sesama temannya sehingga akan menimbulkan kerjasama yang baik dalam permainan domino.

b. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil *pre test*, *post test*, observasi, dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, masih banyak kekurangan yang terjadi selama proses penelitian terutama dalam pencapaian kemampuan menganalisis siswa pada materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 15 maret 2023 dengan materi pembelajaran tema 6 (Panas dan Perpindahannya) subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan) dan pada pembelajaran ke 5.

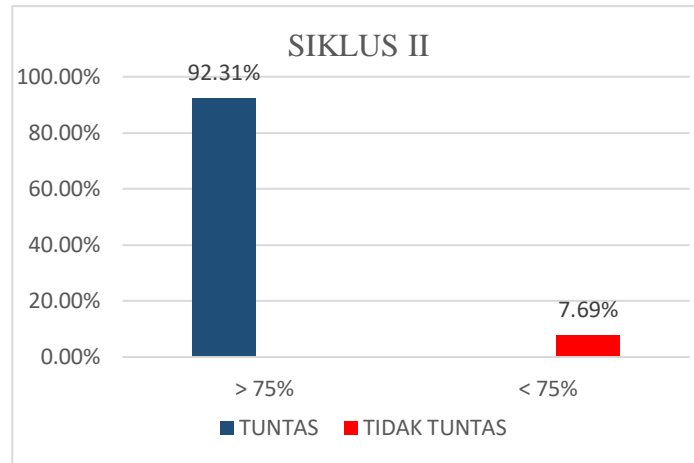
Setelah melakukan evaluasi pembelajaran pada siklus II maka diperoleh hasil dari *pre test* dan *post test* yang dikerjakan oleh siswa. Adapun hasil dari rekap nilai *pre test* dan *post test* dapat dilihat rekap nilainya pada lampiran 10. Dari hasil *post test* sendiri dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh sebesar 849 dengan jumlah nilai 2234 dan rata-rata yang diperoleh yaitu sebanyak 85,93 dengan nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa adalah 100 dan yang terendah memperoleh nilai 63, siswa yang berhasil tuntas dalam pengerjaan *post test* yang mendapatkan nilai diatas KKM ada sebanyak 24 orang siswa (92,31%) dan yang tidak tuntas mencapai KKM ada 2 orang siswa (7,69%).

Tabel 4.4
Pencapaian KKM Siklus II

Ketuntasan Siswa	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-Rata
Tuntas	24	92,31%	85,93
Tidak Tuntas	2	7,69%	

Dari pemaparan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 24 siswa (92,31%) dan yang tidak tuntas hanya 2 siswa (7,69%) dengan memperoleh rata-rata sebesar 85,93. Kemudian untuk mengetahui persentase perbandingan pencapaian KKM pada siklus II dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut ini.

Gambar 4.2
Diagram Pencapaian KKM Siklus II



Berdasarkan gambar diagram tersebut dapat dilihat bahwa persentase siswa yang tuntas yaitu 92,31% dan yang tidak tuntas 7,69%. Hal ini sudah sangat terlihat perbedaan dari persentase tersebut bahwa adanya peningkatan siswa yang tuntas pada pengerjaan tes yang diberikan dan hasil yang diperoleh pada siklus II ini sudah lebih baik daripada hasil pada tindakan di siklus I.

1). Hasil Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan yang dilakukan di Siklus II tidak jauh berbeda dengan di siklus I dimana siswa dan guru diminta untuk mengisi lembar observasi yang sudah disediakan. Lembar observasi yang berisikan aspek atau kegiatan yang dilakukan guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran yang dipakai dan berikut ini penjabaran hasil observasi aktivitas guru dan siswa antara lain :

a). Aktivitas Guru

Pada aktivitas guru dilakukan dengan mengamati aktivitas yang dilakukan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir. Semua kegiatan akan dicatat dan dinilai berdasarkan indikator yang ada. Hasil observasi aktivitas guru ini dapat dilihat pada lampiran 08.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh pada lembar observasi guru yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{F}{N} \times 100$$

$$= \frac{59}{64} \times 100$$

$$= 92,19$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh sebesar 92,19 dengan kriteria sangat baik, dimana semua aspek atau kegiatan pada lembar observasi sudah dilaksanakan oleh guru. Hal ini menjadi perbedaan sekaligus peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu siklus I, dimana pada pelaksanaan siklus II guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi, guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi, guru memantau jalannya permainan domino yang dimainkan oleh siswa, hingga kelompok siswa yang menang permainan pun guru sudah memberikan penguatan serta semangatnya kepada siswa, guru sudah menyimpulkan materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami dan mengingat materi

pembelajaran dan di akhir guru juga sudah menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sebagai tanda pembelajaran telah berakhir.

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pada lembar aktivitas guru sudah terlaksana dengan sangat baik dan memperoleh hasil yang memuaskan dimana guru sudah melakukan semua proses pembelajaran sesuai dengan RPP dan langkah-langkah permainan domino yang sudah dirancang sebelumnya. berikut tabel hasil aktivitas guru pada lembar observasi.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa saat mengajar				✓
2.	Guru mengadakan apresiasi kepada siswa				✓
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Guru membagikan pre-test kepada siswa secara individu				✓
5.	Guru mengamati siswa saat mengerjakan pre-test				✓
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran				✓
8.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan domino				✓
9.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok				✓
10.	Guru memantau jalannya permainan domino			✓	

	yang dilakukan oleh siswa				
11.	Guru membimbing dan mengarahkan siswa saat melakukan permainan domino				✓
12.	Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino yang mereka lakukan				✓
13.	Guru memberikan post-test kembali kepada siswa secara individu				✓
14.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama				✓
16.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			✓	
Skor Pencapaian		59			
Skor Maksimal		64			
Rata-Rata		92,19			

b). Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada lembar observasi diamati ketika saat pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan yaitu selama satu pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dari awal mula kegiatan hingga berakhirnya pembelajaran. Hasil observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya, semua kegiatan dicatat dan dinilai berdasarkan indikator yang ada.

Dari hasil observasi, menunjukkan bahwa siswa sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan juga sudah mengikuti langkah-langkah permainan domino yang sudah dirancang. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran, mampu memfokuskan diri

dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, siswa sudah memiliki kepercayaan dirinya dalam bekerjasama dengan teman untuk menjawab dan mencari jawaban pertanyaan pada permainan domino dan hal ini membuktikan bahwa siswa sudah memahami cara kerja permainan tersebut.

Cara berpikir dan kemampuan menganalisis siswa juga sudah terlihat ketika mereka dengan cepat menemukan jawaban yang benar pada pertanyaan permainan kartu domino. Untuk melihat hasil observasi dan rekapan nilainya dapat dilihat pada lampiran 09. Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi siswa di siklus II dapat diketahui bahwa siswa sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Kemampuan menganalisis siswa dalam pembelajaran terkhusus pada materi IPA sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan total nilai 2002 dengan rata-rata yang diperoleh pada aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan permainan domino adalah 77,00 dan sudah masuk pada kriteria baik.

Dari hasil lembar observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan permainan domino pada pembelajaran IPA meningkat, dari kriteria cukup di siklus I menjadi kriteria baik pada siklus II. Ini membuktikan bahwa aktivitas belajar siswa sudah mencapai nilai >75%.

2). Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus ii terlihat bahwa hasil perolehan di siklus II ini dapat dilihat bahwa kemampuan menganalisis siswa telah meningkat serta memenuhi syarat indikator yang sudah ditetapkan sebelumnya, dimulai dari perolehan nilai pada observasi hingga perolehan nilai pada *pre test* dan *post test* siswa.

Oleh karena itu berdasarkan refleksi penelitian pada siklus II dapat dikatakan sudah berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan tindakan dan sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu $>75\%$. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan permainan domino pada pembelajaran IPA sudah mendapatkan kriteria baik dengan nilai rata-rata 85,93%, maka dengan demikian pemberian tindakan pada penelitian ini akan diakhiri pada siklus II.

B. Diskusi Hasil Penelitian

1. Analisis Data

Ketika semua data telah diolah, selanjutnya data tersebut akan dianalisis dan dalam menganalisis data tersebut didasarkan dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan pertanyaan tersebut dapat dijawab dari hasil penelitian yang memuat pengolahan data bagaimana kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan permainan domino selama proses penelitian dilaksanakan. Hasil penelitian ini diambil dari pengumpulan data dengan teknik observasi dan test yang berupa soal esai.

2. Hasil Analisis Data

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat diperoleh hasil bahwa dari pelaksanaan di siklus I pada lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yaitu di kemampuan menganalisis siswa, belum mencapai hasil yang optimal dan belum memenuhi standar ketuntasan rata-rata kelas.

Namun setelah pelaksanaan di siklus II terdapat peningkatan pada aktivitas belajar siswa dimana kemampuan menganalisis siswa meningkat setelah dilakukannya perbaikan-perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Adapun data yang diperoleh pada lembar observasi siklus I dan II yaitu sebagai berikut.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat oleh observer untuk mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi akan digunakan sebagai bahan acuan untuk dilakukannya refleksi dengan mencatat perbaikan-perbaikan apa saja yang harus dilakukan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya. Pada lembar observasi guru dapat diketahui skor perolehan di siklus I memperoleh hasil total nilai sebesar 46 dan rata-rata 71,88 dengan kriteria baik. Kemudian meningkat pada siklus II yang memperoleh nilai 59 dan rata-rata 92,19 dengan kriteria sangat baik.

Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa di siklus I memperoleh total nilai 1655 dengan rata-rata hasil yaitu sebesar 63,65 dengan kriteria cukup, sedangkan di siklus II memperoleh hasil nilai sebesar 2002 dan rata-rata 77,00

dengan kriteria baik. Berdasarkan perolehan tersebut dapat diketahui bahwa adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di tema 6 (Panas dan Perpindahan) subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan) dan pada pembelajaran ke 5 dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajarannya. Untuk lebih jelas melihat hasil dari observasi yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6
Peningkatan Aktivitas Guru Saat Menggunakan Permainan Domino Pada Lembar Observasi

Observasi Aktivitas Guru	Total Nilai Dan Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	46 (71,88%)	Baik
Siklus II	59 (92,19%)	Sangat Baik
Peningkatan	13 (50%)	

Dari tabel 4.3 dapat diketahui bahwa adanya peningkatan sebesar 13 (50%) dari lembar aktivitas observasi guru pada siklus I dan II dimana pada siklus I memperoleh nilai 46 dan rata-rata 71,88. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai 59 dan rata-rata 92,19.

Tabel 4.7
Peningkatan Aktivitas Siswa Saat Menggunakan Permainan
Domino Pada Lembar Observasi

Observasi Aktivitas Siswa	Total Nilai Dan Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	1655 (63,65%)	Cukup
Siklus II	2002 (77,00%)	Baik
Peningkatan	347 (13,35%)	

Dari pemaparan tabel 4.4 terlihat bahwa aktivitas siswa pada lembar observasi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 347 (13,35%) dengan perolehan nilai 1655 dan rata-rata 63,65 pada siklus I. Kemudian di siklus I memperoleh nilai 2002 dengan rata-rata 77,00. Pada peningkatan ini kriteria pada siklus II sudah berubah menjadi baik yang sebelumnya ber kriteria cukup pada siklus I.

b. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk memperoleh tingkat kemampuan menganalisis siswa pada saat evaluasi pembelajaran berlangsung, di lembar tes siswa mengerjakan soal esai dengan jumlah sebanyak 10 soal. Pada siklus I hasil tes kemampuan menganalisis siswa memperoleh skor 737 dan jumlah nilai 1939 dengan rata-rata 74,58 dan mendapatkan nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendah 50, siswa yang berhasil tuntas ada sebanyak 19 siswa (73,08%).

Sedangkan di siklus II kemampuan menganalisis siswa meningkat dengan perolehan skor 849 dan jumlah nilai 2234 dengan rata 85,93 serta memperoleh

nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 63. Pada siklus II ini siswa yang berhasil tuntas sebanyak 24 siswa (92,31%). Berikut ini tabel hasil perolehan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

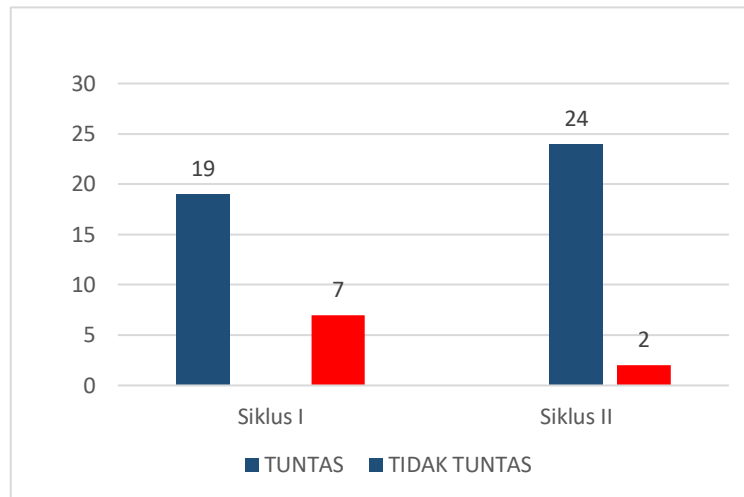
Tabel 4.8
Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siswa Dengan
Menggunakan Permainan Domino

Pembelajaran	Hasil Ketuntasan	Peningkatan
Siklus I	19 (73,08%)	15 (19,23%)
Siklus II	24 (92,31%)	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan perolehan hasil kemampuan menganalisis siswa kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan sesudah menggunakan permainan domino pada pembelajaran IPA. dengan hasil peningkatan persentase siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Adapun persentase kemampuan menganalisis siswa pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan dalam bentuk diagram batang berikut ini.

Gambar 4.3
Diagram Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siswa
Menggunakan Permainan Domino



Berdasarkan gambar diagram 4.3 dapat diketahui bahwa adanya perbandingan hasil ketuntasan pada hasil tes kemampuan menganalisis siswa yaitu 19 tuntas dan 7 tidak tuntas di siklus I kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu siswa tuntas sebanyak 24 dan yang tidak tuntas hanya 2 orang siswa.

3. Pembahasan Hasil Analisis Data

Dari hasil penelitian diatas, maka untuk pembahasan hasil analisis data dan jawaban dari rumusan masalah dapat dilihat pada penjabaran berikut ini.

1). Kemampuan Menganalisis Siswa Sebelum Menggunakan Permainan Domino

Pada pelaksanaan penelitian di siklus I sebelum siswa menggunakan permainan domino kemampuan menganalisis siswa masih belum menghasilkan

perolehan yang memuaskan dimana siswa yang tuntas hanya 10 orang siswa (38,46%) dan yang tidak tuntas 16 siswa (61,54%) dengan rata-rata perolehan sebesar 67,50.

Hal ini bisa terjadi dikarenakan masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana sehingga belum memperoleh hasil yang diharapkan karena masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, tidak merespon atau memberi pertanyaan terkait materi, siswa kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan materi sehingga siswa tidak terlalu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2). Kemampuan Menganalisis Siswa Sesudah Menggunakan Permainan Domino

Dari kekurangan yang ada pada pelaksanaan siklus I sebelum penggunaan permainan domino maka dilakukan tindakan pada siklus I yang mana setelah penggunaan permainan domino yaitu pada penilaian lembar observasi aktivitas pembelajaran siswa memperoleh rata-rata sebesar 63,65. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil tes kemampuan menganalisis siswa yaitu diperoleh sebanyak 19 siswa (73,08%) tuntas dan yang tidak tuntas 7 siswa (26,92%), dengan rata-rata 74,58 dan memperoleh nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendah mendapatkan 50.

Keberhasilan pada siklus I ini dapat dilihat pada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peningkatan aktivitas tersebut dapat diketahui dari beberapa aspek yang dapat terlaksanakan dengan baik yaitu siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru ketika memberikan materi pembelajaran, merespon

pertanyaan dari guru sehingga memahami dengan baik penjelasan materi yang disampaikan. Kemudian Pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan yang jauh lebih signifikan, yaitu adanya peningkatan aktivitas yang menunjukkan bahwa upaya guru dan peneliti berhasil untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan meningkatkan kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan permainan domino. Aspek pada siklus II ini terlihat sudah terlaksana semua dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Dalam penilaian pada lembar observasi, dari hasil penilaian tersebut diperoleh hasil peningkatan aktivitas siswa yaitu sebesar 77,00. Selanjutnya dapat diketahui pula bahwa dari hasil tes kemampuan menganalisis siswa juga mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan di siklus I yaitu pada siklus II ini siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (92,31%) dan yang tidak tuntas hanya 2 siswa (7,69%) dengan memperoleh rata-rata 85,93. Hasil tersebut sudah dikatakan berhasil dikarenakan sudah mencapai ketuntasan klasikal yaitu $>75\%$.

3). Penerapan Permainan Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Siswa Pada Materi IPA

Penerapan permainan domino dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada materi IPA terlaksana dengan baik dimana siswa sudah melakukan permainan domino sesuai dengan arahan dan langkah-langkah yang sudah diajarkan dimana siswa sudah memiliki kepercayaan dirinya dalam bekerjasama dengan teman untuk menjawab dan mencari jawaban pertanyaan

pada permainan domino dan ini membuktikan bahwa siswa sudah memahami cara kerja permainan tersebut. Cara berpikir dan kemampuan menganalisis siswa juga sudah terlihat ketika mereka dengan cepat menemukan jawaban yang benar pada pertanyaan permainan kartu domino.

Melalui permainan domino ini kemampuan menganalisis siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I hingga ke tahap siklus II. Kemampuan menganalisis siswa pada siklus I mencapai kriteria cukup dengan nilai keseluruhan siswa memperoleh sebesar 1655 dengan rata-rata 63,65. Lalu pada siklus II sudah berada pada kriteria baik yaitu dengan total nilai keseluruhan siswa adalah 2002 dan dengan rata-rata 77,00. Oleh karena itu maka dapat diketahui bahwa pada aktivitas guru dan aktivitas siswa di kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan sudah mengalami peningkatan pada setiap indikatornya sehingga penerapan permainan domino yang digunakan sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada pembelajaran IPA.

Hasil dari penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Jafar Abdullah (2018) dengan judul “Penerapan Permainan Domino Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI di SDN 4 Kuranji Kota Mataram” dan hasil penelitian menunjukkan indikator keberhasilan akhir sebesar 75% siswa (21 orang) siswa mencapai ketuntasan 62. Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus, prestasi belajar siswa meningkat. Rerata dari hasil tes siklus I adalah 52,69, dan pada siklus II meningkat menjadi

76,48, sedangkan untuk ketuntasan kelas meningkat dari 60% pada kondisi awal sebelum penelitian dilaksanakan menjadi 84% siswa mencapai ketuntasan.

Kemudian dari penelitian Ramlah (2020), dengan judul “Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021”, pada penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I terdapat 53% siswa atau 23 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan ada 47% atau 21 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 87% atau 38 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Dari kedua hasil penelitian diatas juga sependapat dengan perolehan hasil dari penelitian Agatha Tobing (2020) dengan judul “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK” dan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran kartu domino sebagai media pembelajaran.

Jadi dari pembahasan yang sudah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan domino memiliki dampak bagi siswa pada saat proses pembelajaran hal ini dapat terlihat bahwa siswa dalam

belajar menjadi lebih aktif, merasa belajar tidak membosankan dan mampu meningkatkan kemampuan menganalisis atau berpikir tingkat tinggi siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran pada materi IPA untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa di kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan menganalisis siswa sebelum menggunakan permainan domino masih belum menghasilkan perolehan yang memuaskan dimana siswa yang tuntas hanya 10 orang siswa dari jumlah keseluruhan yaitu 26 siswa dengan rata-rata sebesar 67,50%.
2. Kemampuan menganalisis siswa sesudah menggunakan permainan domino pada siklus I yaitu memperoleh hasil, siswa yang tuntas ada sebanyak 19 siswa (73,08%) dan yang tidak tuntas 7 siswa (26,92%) dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,58. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yaitu jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (92,31%) dan yang tidak tuntas hanya 2 siswa (7,69%) dengan rata-rata sebesar 85,93. Dari siklus I ke siklus II peningkatan kemampuan menganalisis siswa memperoleh hasil sebesar 5 (19,23%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan domino dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa di kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan.

3. Penerapan permainan domino dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada materi IPA terlaksana dengan baik dimana siswa sudah melakukan permainan domino sesuai dengan arahan dan langkah-langkah yang sudah diajarkan. Melalui permainan domino ini kemampuan menganalisis siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I hingga ke tahap siklus II. Kemampuan menganalisis siswa pada siklus I mencapai kriteria cukup dengan nilai keseluruhan siswa memperoleh sebesar 1655 dengan rata-rata 63,65. Lalu pada siklus II sudah berada pada kriteria baik yaitu dengan total nilai keseluruhan siswa adalah 2002 dan dengan rata-rata 77,00. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan domino sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan domino dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa, oleh sebab itu permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan siswa merasa belajar itu tidak membosankan. Dengan adanya media berupa permainan domino dalam belajar akan membuat siswa menjadi lebih semangat dan memiliki antusias saat pembelajaran berlangsung dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru.

2. Bagi para guru kelas, di sarankan agar menggunakan media dalam mengajar hal ini akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan mampu memfokuskan diri maupun pikiran di saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.
4. Bagi peneliti, semoga dengan penelitian ini kiranya dapat menjadikan motivasi dalam mengajar suatu hari nanti dimana agar selalu mengusahakan agar dapat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran terlebih dalam bentuk permainan.
5. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan domino ini, disarankan untuk melakukan penelitian dengan subjek dan lokasi yang berbeda sehingga perolehan hasil penelitian akan lebih luas dan bermanfaat bagi bahan informasi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Muftihaturrahmah Burhamzah, S. B. (2021). *Implementasi Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. *Journal of Language and Literature Universitas Negeri Makassar*. 1(2), 99-107
- Arief Aulia Rahman, Y. A. (2019). *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 9(2), 91–100.
- Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati, A. J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020*. *Universal Journal IAIN Syekh Nurjati Cirebon*. 2(1), 99–119.
- Azis, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri 1 Bulukumba*. (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan), Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar.
- Budi, Hengki Irawan Setia. 2021. *Pengantar Logika Teologi Telaah Praktis Logika Dalam Teologi*. Denpasar: Garudha Wacana
- Daha, R. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Dalam Pembelajaran Di Kelas IV SD Negeri Longka Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2020/2021*. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Muhammadiyah Makassar
- Dinni, H. N. (2018). *HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika*. *Jurnal Univeritas Negeri Semarang*. 1, 170–176.

- Dwi Prebrianti, Khoirul Anwar, J. (2020). *Penerapan Media Kartu Domino Dalam Pendampingan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di Mi Nurul Huda Sumberpitu Tutur Pasuruan*. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Yudharta Pasuruan. 1(1), 18–28.
- Elita, N. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Paired Storrytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 104255 Paluh Sibiji*. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Hasanah, Alif. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Harsono, D. N., & Prihatnani, E. (2018). *Pengembangan Permainan Domat Card Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel*. Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. 5(1), 1–13.
- Kurniawati, O. W. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi IPA Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar*. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Jember.
- Maylinda, L. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Siswa Melalui Metode Discovery Learning Di Kelas V Sd Negeri 013826 Sengon Sari*. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Muthmainnah, d. 2022. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Pratiwi, S. A. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills*. Jurnal Universitas Lampung.
- Rahayu, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). *Pengembangan Soal High Order Thinking Skill Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa Sekolah Dasar Dibangun Sejak Dini Pada Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus

- Tasikmalaya. 7(2), 127–137.
- Ramlah. (2022). *Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. Jurnal Pendidikan Mandala. 7(1), 136–146.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). *Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Educational Journal of Elementary School.1(1), 19–24.
- Setiawan, Y. U., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. A. N. S. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 12(01), 1–12.
- Shintya, E., Jaenudin, A., Info, A., Domino, K. P., Matematis, P. K., Jaenudin, A., & Matematika, P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April. 1(1), 21–29.
- Sumarni, R. A., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Pada Pokok Bahasan Fisika Gerak*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Indraprasta PGRI. 6(2), 227–236.
- Sumini. (2019). *Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai*. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran). 3(1), 182–188.
- Syahputra, Eko Febri. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: CV. Mitra Karya
- Tobing, A. (2020). *Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam*

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK.* (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Utami, N. H. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Komunikasi Siswa Homeschooling Melalui Implementasi CIRC Pada Materi Sistem Ekskresi.* Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. 1(2), 83–89.
- Widya, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menganalisis Materi Gaya & Gerak Siswa Kelas IV SDN 101828 Gelugur Kebun Tahun Ajaran 2022-2023.* (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Wiratni¹, N. L. G., Ardana², I. M., & I.B.P. Mardana³. (2021). *Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD.* Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha. 11(2), 4–10.
- Wiyoko, T., & Avana, N. (2019). *Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pembinaan Olimpiade.* Jurnal Warta Lembaga Pengabdian pada Masyarakat STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. 22(2), 67–75.

LAMPIRAN

Lampiran 01

Lembar Bukti Observasi Awal

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama Lengkap : Suhartik, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Lembaga/Instansi : SD Negeri 104194 Paluh Manan
 Alamat Instansi : Jln. Protokol Dusun II Paluh Manan

Membenarkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Dina Utari
 NPM : 1902090032
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah melakukan observasi (pengamatan) awal dalam rangka perencanaan penelitian/penyusunan skripsi/tugas akhir yang dilakukan pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Januari 2023
 Pihak yang ditemui : Wali Kelas V dan seluruh siswa kelas V
 Aspek yang diamati : Kemampuan kognitif peserta didik dalam menganalisis.
 Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran yang digunakan.

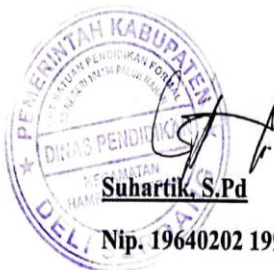
Dengan hasil sebagai berikut.

- a. Masalah yang ditemukan :
1. Keterampilan berpikir tingkat tinggi hanya sebagian siswa yang memilikinya
 2. Kemampuan menganalisis peserta didik masih rendah
 3. Penggunaan media dalam bentuk permainan masih jarang digunakan

- b. Bukti adanya masalah : 1. Nilai rata-rata dari hasil tes berbasis soal hots IPA kelas V
2. Link video wawancara dengan wali kelas V
https://drive.google.com/file/d/1OC_LY4zwtntxw910cT_BADH4YhI3RXDEu/view?usp=drivesdk
- c. Penyebab adanya masalah tersebut : 1. Kurang diterapkannya latihan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.
2. Kurangnya penggunaan media dalam bentuk permainan.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru
- d. Dampak masalah tersebut : Pemahaman siswa dalam menganalisis materi masih terbilang kurang.

Paluh Manan, 08 Februari 2023

Kepala Sekolah
SDN 104194 Paluh Manan



Suhartik, S.Pd
Nip. 19640202 199403 2 005

Wali Kelas V

Arnisah, S.Pd
Nip. 19820420 2121 2001

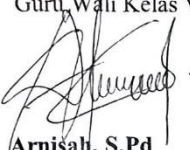
Lampiran 02

Hasil Tes Observasi Awal
Data kelompok Nilai Tes Berbasis Soal Hots IPA Kelas V
SD Negeri 104194 Paluh Manan
Rabu, 25 Januari 2023

No	Nama Siswa	Nilai Tes
1.	Alisa	80
2.	Aulia Anggraini	40
3.	Chika Alfizah	60
4.	Dara Aprilia	60
5.	Dias Praditya	60
6.	Dinda Azkia	40
7.	Febi Adelia	60
8.	Ilham Hanafi	60
9.	Imam Al Muzaki	60
10.	Indriani Sari	60
11.	Mayang Sari	20
12.	Mesya Anggrayni	20
13.	Muhammad Imam Samudra	80
14.	Muhammad Raka	80
15.	Muhammad Ramayunda	80
16.	Nesi Aulia Putri	80
17.	Nur Marsela	40
18.	Repano	80
19.	Reza Pradika	60
20.	Satria Muhammad Nur	60
21.	Sintiara Alona	80
22.	Tajusa Al - Aqwa	60
23.	Tasya Anggelika. P	80
24.	Yelsi Arsita	40

Paluh Manan, 08 Februari 2023

Guru Wali Kelas V


Arnisah, S.Pd

NIP. 1902042021212001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 104194 Paluh Manan
Kelas	: V (Lima)
Tema 6	: Panas dan Perpindahannya
Subtema 3	: Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran Ke	: 5
Alokasi Waktu	: 1 Hari

SIKLUS I

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis pengertian, perbedaan dan contoh benda yang termasuk konduktor dan isolator.
2. Melalui permainan domino, peserta didik dapat menganalisis pengaruh atau manfaat kalor dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis mengapa benda yang tergolong konduktor dapat menghantarkan panas.
4. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis mengapa benda yang tergolong isolator tidak dapat menghantarkan panas.

B. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Metode, Media dan Sumber Belajar

- Metode : Tanya Jawab, Kerja Kelompok dan Ceramah
- Media : Kartu Domino
- Sumber Belajar : Buku Siswa dan Guru Kelas V Tema 6

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas dimulai dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. - Guru menanyakan kabar dan mengabsen kelas. - Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan materi yaitu "Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan". - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi hari ini. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan materi pembelajaran. - Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi. - Guru membagikan pre-test kepada siswa - Siswa mengerjakan pre-test. - Guru mengawasi siswa mengerjakan pre-test. - Guru mengajak siswa bermain permainan kartu domino. - Guru bertanya pada siswa apakah mereka tau permainan domino. <p>Langkah-langkah Permainan Domino</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah menjelaskan materi guru menjelaskan cara memainkan permainan domino. 	75 Menit

	<ul style="list-style-type: none">- Permainan akan dimainkan oleh siswa yang terdiri dari 4 – 5 siswa berkelompok.- Kelompok yang bermain akan diberikan 28 kartu domino dan dibagi sama rata dengan dua kelompok yang akan bermain.- Kartu dikocok dan dibagikan secara adil kepada kelompok yang bermain.- Kelompok siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “<i>Start</i>” berhak untuk jalan terlebih dahulu.- Setelah kartu bertuliskan “<i>Start</i>” diletakkan, kelompok lawan harus mencari pasangan atau jawaban dari soal tersebut dengan benar.- Siswa harus menganalisis setiap kartu dan meletakkan kartu sesuai dengan pasangannya.- Waktu yang diberikan untuk bermain yaitu selama 10 menit dan kelompok siswa yang kartunya habis terlebih dahulu dinyatakan pemenangnya. - Setelah permainan selesai guru memberikan penguatan dan lalu membagikan soal post-test kepada siswa.- Siswa mengerjakan post-test.	
--	--	--

	- Guru mengawasi siswa mengerjakan soal.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. - Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama sebagai penutup pembelajaran. - Pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi. 	15 Menit

3. Penilaian

Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Tes tertulis dengan pengerjaan pre-test dan post-test dengan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan.

Kriteria Skor Kemampuan Menaganalisis Siswa

Skor Peroleh	Kriteria
Nilai 91 – 100	Sangat Baik
Nilai 71 – 90	Baik
Nilai 61 – 70	Cukup
Kurang dari 61	Kurang

Sumber: Kunandar 2013:264 (dalam Elita., 2022: 54)

Penilaian Soal

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Siswa}} \times 100 \%$$

Medan, 14 Maret 2023


Mengetahui

Nama Mahasiswa



Dina Utari
NPM. 1902090032

Wali Kelas 5



Arnisah, S.Pd
NIP. 1982042021212001

Kepala Sekolah SDN 104194
Mh Manan



Suhartik, S.Pd
NIP. 19640202199403200

**LEMBAR OBSERVASI GURU SAAT
MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO**

Sekolah : SD Negeri 101194 Pauh Manan
 Nama Guru : A. S. Pd
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : I

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa saat mengajar			✓	
2.	Guru mengadakan apresiasi kepada siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
4.	Guru membagikan pre-test kepada siswa secara individu				✓
5.	Guru mengamati siswa saat mengerjakan pre-test				✓
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran		✓		
8.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan domino			✓	

9.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok			✓	
10.	Guru memantau jalannya permainan domino yang dilakukan oleh siswa		✓		
11.	Guru membimbing dan mengarahkan siswa saat melakukan permainan domino			✓	
12.	Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino yang mereka lakukan		✓		
13.	Guru memberikan post-test kembali kepada siswa secara individu				✓
14.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran		✓		
15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama		✓		
16.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			✓	

$$P = \frac{46}{64} \times 100$$

$$= 71,88$$

Medan, 14 Maret 2023

Wali Kelas 5


Arnisah, S.Pd

NIP. 1982042021212001

Lampiran 05

A. Lembar Observasi Siswa Tingkat Tinggi

**LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT
MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO**

Sekolah : SD Negeri 104194 Pauh Manan
 Nama Siswa : IS
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : I

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran				✓
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung			✓	
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru			✓	
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi			✓	
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung				✓
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk				✓

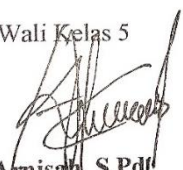
	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan				✓
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar			✓	
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran				✓
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino			✓	
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino			✓	
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino				✓
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino				✓
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino			✓	
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino			✓	
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino			✓	

$$P = \frac{70}{80} \times 100$$

$$= 87,5$$

Medan, 14 Maret 2023

Wali Kelas 5


Arnisa, S.Pd
 NIP. 1982042021212001

B. Lembar Observasi Siswa Tingkat Rendah

LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO

Sekolah : SD Negeri 104194 Paruh Manan
 Nama Siswa : MS
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : I

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran			✓	
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung		✓		
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru			✓	
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi		✓		
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung			✓	
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk		✓		

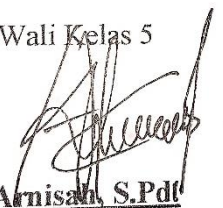
	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan			✓	
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar		✓		
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran			✓	
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino		✓		
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino		✓		
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino			✓	
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino			✓	
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino		✓		
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino		✓		
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino			✓	
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino			✓	

$$P = \frac{53}{80} \times 100$$

$$= 66,25$$

Medan, 14 Maret 2023

Wali Kelas 5



Arnisah, S.Pd.
NIP. 1982042021212001

C. Lembar Observasi Siswa Tingkat Sedang

LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO

Sekolah : SD Negeri 104194 Pauh Manan
 Nama Siswa : AA
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : I

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan!

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran				✓
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung			✓	
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru		✓		
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi			✓	
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung				✓
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk				✓

	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan				✓
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar				✓
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran				✓
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino				✓
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino				✓
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino				✓
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino				✓
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino				✓
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino			✓	
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino				✓

$$P = \frac{69}{80} \times 100$$

$$= 86,25$$

Medan, 14 Maret 2023

Wali Kelas 5

Arnisah S.Pd

NIP. 1982042021212001

D. Rekapitulasi Nilai Lembar Observasi Siswa Saat Menggunakan Permainan Domino Pada Siklus I

No	Nama	Hasil Observasi	Data Mentah	Nilai	Keterangan
1.	A	55	0,69	69	Cukup
2.	AA	69	0,86	86	Baik
3.	CA	69	0,86	86	Baik
4.	DA	67	0,84	84	Baik
5.	DA	55	0,69	69	Cukup
6.	FA	69	0,86	86	Baik
7.	H	69	0,86	86	Baik
8.	HR	68	0,85	85	Baik
9.	IH	68	0,85	85	Baik
10.	IAM	69	0,86	86	Baik
11.	IS	70	0,88	88	Baik
12.	MS	53	0,66	66	Cukup
13.	MKSN	70	0,88	88	Baik
14.	MIS	55	0,69	69	Cukup
15.	MR	55	0,69	69	Cukup
16.	MR	69	0,86	86	Baik
17.	NAP	54	0,68	68	Cukup
18.	NM	70	0,88	88	Baik
19.	NLF	55	0,69	69	Cukup
20.	PK	69	0,86	86	Baik
21.	R	55	0,69	69	Cukup
22.	SMN	54	0,68	68	Cukup
23.	SA	68	0,85	85	Baik
24.	TAQ	68	0,85	85	Baik
25.	TAP	67	0,84	84	Baik

26.	YA	65	0,81	81	Baik
Total Nilai				1655	
Rata-Rata				63,65	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

Lampiran 06

A. Rekapitulasi Lembar Penilaian *Pre Test* Kemampuan Menganalisis Siswa

Siklus I

No	Nama	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No. 7	No. 8	No. 9	No. 10			
1.	A	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	17	45	TIDAK TUNTAS
2.	AA	2	3	2	3	3	4	3	4	3	2	29	76	TUNTAS
3.	CA	2	3	3	2	2	1	3	4	2	3	25	66	TIDAK TUNTAS
4.	DA	3	1	2	3	2	2	3	4	2	1	23	61	TIDAK TUNTAS
5.	DA	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	26	68	TIDAK TUNTAS
6.	FA	1	2	2	2	2	4	3	3	3	4	26	68	TIDAK TUNTAS
7.	H	2	3	2	2	2	4	3	3	2	1	24	63	TIDAK TUNTAS
8.	HR	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	23	61	TIDAK TUNTAS
9.	IH	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	30	79	TUNTAS
10.	IAM	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	30	79	TUNTAS
11.	IS	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	29	76	TUNTAS
12.	MS	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	23	61	TIDAK TUNTAS
13.	MKSN	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	29	76	TUNTAS
14.	MIS	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	16	42	TIDAK TUNTAS
15.	MR	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	25	66	TIDAK TUNTAS
16.	MR	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	63	TIDAK TUNTAS
17.	NAP	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	29	76	TUNTAS
18.	NM	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	30	79	TUNTAS
19.	NLF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	82	TUNTAS
20.	PK	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	25	66	TIDAK TUNTAS
21.	R	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	12	32	TIDAK TUNTAS

22.	SMN	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	30	79	TUNTAS
23.	SA	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	32	84	TUNTAS
24.	TAQ	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	25	66	TIDAK TUNTAS
25.	TAP	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	27	71	TIDAK TUNTAS
26.	YA	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	27	71	TIDAK TUNTAS
Jumlah Skor Maksimal													38	
Total Skor Perolehan													667	
Jumlah Nilai													1755	
Rata-Rata													67,50	
Nilai Tertinggi													84	
Nilai Terendah													32	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tuntas													10 (38,46%)	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tidak Tuntas													16 (61,54%)	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

B. Rekapitulasi Lembar Penilaian *Post Test* Kemampuan Menganalisis Siswa

Siklus I

No	Nama	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No. 7	No. 8	No. 9	No. 10			
1.	A	3	2	1	2	2	2	2	3	1	2	20	53	TIDAK TUNTAS
2.	AA	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	30	79	TUNTAS
3.	CA	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	27	71	TIDAK TUNTAS
4.	DA	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	26	68	TIDAK TUNTAS
5.	DA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	76	TUNTAS
6.	FA	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	30	79	TUNTAS
7.	H	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	30	79	TUNTAS
8.	HR	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	25	66	TIDAK TUNTAS
9.	IH	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	33	87	TUNTAS
10.	IAM	3	3	4	3	4	3	2	3	2	4	31	82	TUNTAS
11.	IS	2	3	4	3	4	3	2	3	2	4	30	79	TUNTAS
12.	MS	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	26	68	TIDAK TUNTAS
13.	MKSN	2	3	4	3	4	3	2	3	4	2	30	79	TUNTAS
14.	MIS	2	2	1	2	1	3	2	3	1	2	19	50	TIDAK TUNTAS
15.	MR	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	29	76	TUNTAS
16.	MR	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	29	76	TUNTAS
17.	NAP	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	30	79	TUNTAS
18.	NM	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	31	82	TUNTAS
19.	NLF	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	87	TUNTAS
20.	PK	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	29	76	TUNTAS
21.	R	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	15	39	TIDAK TUNTAS
22.	SMN	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	87	TUNTAS
23.	SA	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	89	TUNTAS

24.	TAQ	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	29	76	TUNTAS
25.	TAP	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	30	79	TUNTAS
26.	YA	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	27	76	TUNTAS
Jumlah Skor Maksimal													38	
Total Skor Perolehan													737	
Jumlah Nilai													1939	
Rata-Rata													74,58	
Nilai Tertinggi													86	
Nilai Terendah													39	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tuntas													19 (73,08%)	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tidak Tuntas													7 (26,92%)	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 104194 Paluh Manan
Kelas	: V (Lima)
Tema 6	: Panas dan Perpindahannya
Subtema 3	: Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran Ke	: 5
Alokasi Waktu	: 1 Hari
SIKLUS II	

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis pengertian, perbedaan dan contoh benda yang termasuk konduktor dan isolator.
2. Melalui permainan domino, peserta didik dapat menganalisis pengaruh atau manfaat kalor dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis mengapa benda yang tergolong konduktor dapat menghantarkan panas.
4. Dengan melakukan permainan domino, peserta didik dapat menganalisis mengapa benda yang tergolong isolator tidak dapat menghantarkan panas.

B. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Metode, Media dan Sumber Belajar

- Metode : Tanya Jawab, Kerja Kelompok dan Ceramah
- Media : Kartu Domino
- Sumber Belajar : Buku Siswa dan Guru Kelas V Tema 6

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas dibuka dengan mengucapkan salam - Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. - Sebelum memulai pembelajaran siswa diajak untuk berdoa bersama-sama. - Sebelum penyampaian materi siswa diajak melakukan permainan (<i>ice breaking</i>) untuk melatih konsentrasi siswa. - Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan materi yaitu "Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan". - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi hari ini. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan materi pembelajaran. - Siswa diminta untuk menyebutkan benda-benda yang tergolong konduktor dan isolator. - Guru membuka sesi tanya jawab pada siswa yang ingin bertanya terkait materi. - Guru membagikan pre-test kepada siswa - Siswa mengerjakan pre-test. - Guru mengawasi siswa mengerjakan pre-test. 	75 Menit

	<ul style="list-style-type: none">- Guru mengajak siswa kembali melakukan permainan kartu domino. <p>Langkah-langkah Permainan Domino</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah menjelaskan materi guru menjelaskan cara memainkan permainan domino.- Permainan dimainkan oleh siswa yang terdiri dari 4 – 5 siswa perkelompok.- Kelompok yang bermain diberikan 28 kartu domino dan dibagi sama rata dengan dua kelompok yang akan bermain.- Kartu dikocok dan dibagikan secara adil kepada kelompok yang bermain.- Kelompok siswa yang mendapatkan kartu bertuliskan “<i>Start</i>” berhak untuk jalan terlebih dahulu.- Setelah kartu bertuliskan “<i>Start</i>” diletakkan, kelompok lawan harus mencari pasangan atau jawaban dari soal tersebut dengan benar.- Siswa harus menganalisis setiap kartu dan meletakkan kartu sesuai dengan pasangannya.- Waktu yang diberikan untuk bermain yaitu selama 10 menit dan kelompok siswa yang kartunya habis terlebih dahulu dinyatakan pemenangnya.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah permainan selesai guru memberikan penguatan lalu membagikan soal post-test kepada siswa. - Siswa mengerjakan post-test. - Guru mengawasi siswa mengerjakan soal. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. - Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama sebagai penutup pembelajaran. 	15 Menit

3. Penilaian

Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Tes tertulis dengan pengerjaan pre-test dan post-test dengan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan.

Kriteria Skor Kemampuan Menaganalisis Siswa

Skor Peroleh	Kriteria
Nilai 91 – 100	Sangat Baik
Nilai 71 – 90	Baik
Nilai 61 – 70	Cukup
Kurang dari 61	Kurang

Sumber: Kunandar 2013:264 (dalam Elita., 2022: 54)

Penilaian Soal

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Siswa}} \times 100 \%$$

Medan, 15 Maret 2023

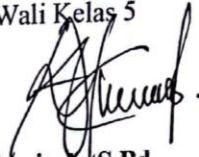
Mengetahui

Nama Mahasiswa



Dina Utari
NPM. 1902090032

Wali Kelas 5



Arnisah S.Pd.
NIP. 1982042021212001

Kepala Sekolah SDN 104194
Paluh Manan



Suhartik S.Pd
NIP. 19640202199403200

Lampiran 08

**LEMBAR OBSERVASI GURU SAAT
MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO**

Sekolah : SD Negeri 101194 Pauh Manan
 Nama Guru : A, S.Pd
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : II

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa saat mengajar				✓
2.	Guru mengadakan apresiasi kepada siswa				✓
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Guru membagikan pre-test kepada siswa secara individu				✓
5.	Guru mengamati siswa saat mengerjakan pre-test				✓
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran				✓
8.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan domino				✓

9.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok				✓
10.	Guru memantau jalannya permainan domino yang dilakukan oleh siswa			✓	
11.	Guru membimbing dan mengarahkan siswa saat melakukan permainan domino				✓
12.	Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait permainan domino yang mereka lakukan				✓
13.	Guru memberikan post-test kembali kepada siswa secara individu				✓
14.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama				✓
16.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			✓	

Medan, 15 Maret 2023

$$P = \frac{59}{64} \times 100$$

$$= 92,19$$

Wali Kelas 5



Arnisa S.Pd.
NIP. 1982042021212001

Lampiran 09

A. Lembar Observasi Siswa Tingkat Tinggi

**LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT
MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO**

Sekolah : SD Negeri 104194 Paruh Manan
 Nama Siswa : I S
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : II

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran				✓
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung				✓
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi				✓
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung				✓
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk				✓

	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan				✓
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar				✓
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran				✓
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino				✓
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino				✓
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino				✓
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino				✓
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino				✓
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino				✓

Medan, 15 Maret 2023

$$P = \frac{80}{80} \times 100$$

$$= 100$$

Wali Kelas 5



 Arnisa S.Pd.

NIP. 1982042021212001

B. Lembar Observasi Siswa Tingkat Rendah

LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO

Sekolah : SD Negeri 04194 Pauh Manan
 Nama Siswa : NLF
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : II

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan !

Keterangan

4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran				✓
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung			✓	
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi				✓
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung				✓
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk				✓

	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan				✓
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar				✓
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran				✓
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino			✓	
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino				✓
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino				✓
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino				✓
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino			✓	
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino			✓	
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino			✓	

$$P = \frac{74}{80} \times 100$$

$$= 92,5$$

Medan, 15 Maret 2023

Wali Kelas 5

Arnisah, S.Pd.
NIP. 1982042021212001

C. Lembar Observasi Siswa Tingkat Sedang

LEMBAR OBSERVASI SISWA SAAT MENGUNAKAN PERMAINAN DOMINO

Sekolah : SD Negeri 104194 PAUK Manan
 Nama Siswa : YA
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 Maret 2023
 Pertemuan Siklus : II

Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklis (√) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan!

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru saat memberikan materi pembelajaran				✓
2.	Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung				✓
3.	Merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
4.	Memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
5.	Fokus mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi				✓
6.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat permainan domino berlangsung				✓
7.	Bekerjasama dengan teman sekelompok untuk				✓

	menjawab atau mencari pasangan dari kartu domino				
8.	Aktif dalam mengikuti permainan				✓
9.	Dapat menjawab/menemukan pasangan kartu domino dengan benar			✓	
10.	Menyukai melakukan permainan domino sebagai media pembelajaran				✓
11.	Merasa sulit melakukan permainan domino			✓	
12.	Merasa mudah melakukan permainan domino			✓	
13.	Memahami peraturan dan langkah-langkah permainan domino				✓
14.	Melakukan permainan domino dengan jujur				✓
15.	Tidak menjatuhkan kelompok lawan saat bermain				✓
16.	Antusias dalam mengikuti permainan domino				✓
17.	Mampu menganalisis setiap jawaban dari kartu domino			✓	
18.	Dapat berpikir tingkat tinggi dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino			✓	
19.	Siswa berani mengeluarkan pendapat dalam menjawab pertanyaan dari kartu domino				✓
20.	Siswa mampu dengan cepat menemukan jawaban pertanyaan kartu domino			✓	

$$P = \frac{79}{80} \times 100$$

$$= 98,75$$

Medan, 15 Maret 2023

Wali Kelas 5

Arnisa S.Pd.
NIP. 1982042021212001

**D. Rekapitulasi Nilai Lembar Observasi Siswa Saat Menggunakan Permainan
Domino Pada Siklus II**

No	Nama	Hasil Observasi	Data Mentah	Nilai	Keterangan
1.	A	75	0,94	94	Sangat Baik
2.	AA	76	0,95	95	Sangat Baik
3.	CA	75	0,94	94	Sangat Baik
4.	DA	75	0,94	94	Sangat Baik
5.	DA	77	0,96	96	Sangat Baik
6.	FA	75	0,94	94	Sangat Baik
7.	H	76	0,95	95	Sangat Baik
8.	HR	76	0,95	95	Sangat Baik
9.	IH	80	100	100	Sangat Baik
10.	IAM	75	0,94	94	Sangat Baik
11.	IS	80	100	100	Sangat Baik
12.	MS	76	0,95	95	Sangat Baik
13.	MKSN	80	100	100	Sangat Baik
14.	MIS	75	0,94	94	Sangat Baik
15.	MR	76	0,95	95	Sangat Baik
16.	MR	78	0,98	98	Sangat Baik
17.	NAP	77	0,96	96	Sangat Baik
18.	NM	78	0,98	98	Sangat Baik
19.	NLF	74	0,93	93	Sangat Baik
20.	PK	77	0,96	96	Sangat Baik
21.	R	80	100	100	Sangat Baik
22.	SMN	77	0,96	96	Sangat Baik
23.	SA	77	0,96	96	Sangat Baik
24.	TAQ	80	100	100	Sangat Baik
25.	TAP	78	0,98	98	Sangat Baik

26.	YA	79	0,99	99	Sangat Baik
Total Nilai				2002	
Rata-Rata				77,00	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

Lampiran 10

A. Rekapitulasi Lembar Penilaian *Pre Test* Kemampuan Menganalisis Siswa

Siklus II

No	Nama	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No. 7	No. 8	No. 9	No. 10			
1.	A	1	2	3	1	2	2	3	2	2	3	21	55	TIDAK TUNTAS
2.	AA	3	3	3	3	3	4	3	2	2	5	31	82	TUNTAS
3.	CA	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	29	76	TUNTAS
4.	DA	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	29	76	TUNTAS
5.	DA	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	30	79	TUNTAS
6.	FA	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	31	82	TUNTAS
7.	H	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	30	79	TUNTAS
8.	HR	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	76	TUNTAS
9.	IH	3	3	3	3	3	5	3	4	4	4	35	92	TUNTAS
10.	IAM	3	2	3	3	3	3	3	4	4	5	33	87	TUNTAS
11.	IS	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	84	TUNTAS
12.	MS	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	29	76	TUNTAS
13.	MKSN	3	3	2	3	3	5	3	3	3	3	31	82	TUNTAS
14.	MIS	2	1	2	1	1	2	2	3	3	2	19	50	TIDAK TUNTAS
15.	MR	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	30	79	TUNTAS
16.	MR	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	30	79	TUNTAS
17.	NAP	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	30	79	TUNTAS
18.	NM	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	32	84	TUNTAS
19.	NLF	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	35	92	TUNTAS
20.	PK	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	30	79	TUNTAS
21.	R	1	2	2	2	1	1	2	3	2	2	18	47	TIDAK TUNTAS

22.	SMN	3	3	3	3	3	5	3	5	3	2	33	87	TUNTAS
23.	SA	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3	34	89	TUNTAS
24.	TAQ	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	30	79	TUNTAS
25.	TAP	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	31	82	TUNTAS
26.	YA	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	31	82	TUNTAS
Jumlah Skor Maksimal													38	
Total Skor Perolehan													773	
Jumlah Nilai													2034	
Rata-Rata													78,24	
Nilai Tertinggi													92	
Nilai Terendah													47	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tuntas													23 (88,46%)	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tidak Tuntas													3 (11,54%)	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

B. Rekapitulasi Lembar Penilaian *Post Test* Kemampuan Menganalisis Siswa

Siklus II

No	Nama	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No. 7	No. 8	No. 9	No. 10			
1.	A	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	28	74	TIDAK TUNTAS
2.	AA	3	3	4	3	5	3	3	3	4	2	33	87	TUNTAS
3.	CA	3	3	4	3	5	3	3	3	5	3	35	92	TUNTAS
4.	DA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	76	TUNTAS
5.	DA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	79	TUNTAS
6.	FA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	82	TUNTAS
7.	H	3	3	5	3	5	3	3	3	4	3	35	92	TUNTAS
8.	HR	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	87	TUNTAS
9.	IH	3	3	5	3	5	3	3	3	5	5	38	100	TUNTAS
10.	IAM	3	3	5	3	3	3	3	3	4	3	33	87	TUNTAS
11.	IS	3	3	5	3	3	4	3	3	4	5	36	95	TUNTAS
12.	MS	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	29	76	TUNTAS
13.	MKSN	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	87	TUNTAS
14.	MIS	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	24	63	TIDAK TUNTAS
15.	MR	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	33	87	TUNTAS
16.	MR	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	33	87	TUNTAS
17.	NAP	3	3	5	3	4	3	3	2	5	5	36	95	TUNTAS
18.	NM	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	82	TUNTAS
19.	NLF	3	3	5	3	3	3	3	3	4	5	35	92	TUNTAS
20.	PK	2	2	5	2	3	3	3	3	4	5	32	84	TUNTAS
21.	R	2	2	5	2	3	3	2	3	4	5	32	84	TUNTAS
22.	SMN	3	3	5	3	5	3	3	3	5	5	38	100	TUNTAS
23.	SA	3	2	3	2	3	3	3	3	4	5	31	82	TUNTAS

24.	TAQ	3	3	5	3	5	3	3	3	5	5	38	100	TUNTAS
25.	TAP	3	2	3	2	3	3	3	3	4	5	31	82	TUNTAS
26.	YA	3	3	5	2	3	3	3	3	3	4	32	84	TUNTAS
Jumlah Skor Maksimal													38	
Total Skor Perolehan													849	
Jumlah Nilai													2234	
Rata-Rata													85,93	
Nilai Tertinggi													100	
Nilai Terendah													63	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tuntas													24 (92,31%)	
Jumlah dan Persentase (%) Siswa Tidak Tuntas													2 (7,69%)	

(Sumber: Hasil Penelitian, 2023)

Lampiran 11

SOAL TES KEMAMPUAN MENGANALISIS SISWA

Soal Untuk *Pre Test* dan *Post Test*

Tema 6 (Panas dan Perpindahannya)

Subtema 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan)

Pembelajaran ke 5.

Esai

1. Ketika sedang memasak sayur, Ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Mengapa adukan dengan gagang kayu itu dipilih oleh Ibu ?
2. Perhatikanlah benda dibawah ini !

- Kayu, Kaca dan Besi	- Aluminium, Besi dan Tembaga
- Karet, Plastik, dan Kain	- Aluminium, Tembaga dan Karet

Manakah diantara benda tersebut yang termasuk dapat menghantarkan panas atau disebut dengan konduktor ?
3. Aliran panas dapat berhenti pada sebuah bahan isolator mengapa itu bisa terjadi ?
4. Perhatikan benda dibawah ini !

- Sumpit Besi	- Panci
- Sumpit Bambu	- Kain

Diantara benda tersebut manakah benda yang termasuk bahan isolator ?
5. Seperti yang sudah dijelaskan, benda seperti panci biasanya menggunakan aluminium, mengapa demikian ?
6. Bejana dengan ukuran sama terbuat dari empat bahan yaitu plastik, kaca, keramik dan tembaga. Bila bejana tersebut diisi dengan air panas dalam jumlah yang sama, air yang dalam bejana manakah yang paling cepat dingin dan berikan alasannya ?
7. Coba jelaskan mengapa kalor sangat diperlukan dalam kehidupan sehari- hari dan berikan contohnya ?
8. Seorang insinyur, ingin merancang lantai ruangan agar tetap hangat, meskipun lingkungan sekitarnya sangat dingin. Diantara keempat bahan berikut ini ; batu,

lempengan logam, kayu dan keramik. Bahan manakah yang seharusnya dipilih dan mengapa ?

9. Cawan dengan ukuran yang sama terbuat dari empat jenis logam yaitu A, B, C, D. Cawan logam tersebut diisi dengan air panas dalam jumlah yang sama. Waktu yang diperlukan air untuk menjadi dingin dalam keempat cawan tersebut hasilnya sebagai berikut :

Bahan Cawan	Waktu yang Diperlukan Untuk Menjadi Dingin
A	10 menit
B	15 menit
C	6 menit
D	12 menit

Bila diantara keempat jenis logam diatas digunakan sebagai bahan membuat panci, jenis logam manakah yang dipilih dan berikan alasannya ?

10. Buatlah sebuah percakapan singkat yang menceritakan tentang benda-benda konduktor dan isolator ?

Lampiran 12

KUNCI JAWABAN SOAL TES KEMAMPUAN MENGANALISIS

Esai

- Ketika sedang memasak sayur, Ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Mengapa adukan dengan gagang kayu itu dipilih oleh Ibu ?

Jawaban : Karena kayu tidak dapat menghantarkan panas dengan baik

- Perhatikanlah benda dibawah ini !

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| - Kayu, Kaca dan Besi | - Aluminium, Besi dan Tembaga |
| - Karet, Plastik, dan Kain | - Aluminium, Tembaga dan Karet |

Manakah diantara benda tersebut yang termasuk dapat menghantarkan panas atau disebut dengan konduktor ?

Jawaban : Aluminium, Besi dan Tembaga

- Aliran panas dapat berhenti pada sebuah bahan isolator mengapa itu bisa terjadi ?

Jawaban : Karena bahan isolator tidak dapat mengalirkan panas secara konduktor

- Perhatikan benda dibawah ini !

- | | |
|----------------|---------|
| - Sumpit Besi | - Panci |
| - Sumpit Bambu | - Kain |

Diantara benda tersebut manakah benda yang termasuk bahan isolator ?

Jawaban : Sumpit bambu dan kain

- Seperti yang sudah dijelaskan, benda seperti panci biasanya menggunakan aluminium, kenapa demikian ?

Jawaban : Karena aluminium dapat menghantarkan panas

- Bejana dengan ukuran sama terbuat dari empat bahan yaitu plastik, kaca, keramik dan tembaga. Bila bejana tersebut diisi dengan air panas dalam jumlah yang sama, air yang dalam bejana manakah yang paling cepat dingin dan berikan alasannya ?

Jawaban :

Tembaga, karena tembaga merupakan konduktor panas yang baik sehingga panas air akan cepat berpindah ke lingkungan sekitar dengan cepat dan menyebabkan air cepat dingin dalam bejana tembaga.

- Coba jelaskan mengapa kalor sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan berikan contohnya ?

Jawaban :

Banyak manfaat kalor dalam kehidupan sehari – hari karena pada umumnya kalor digunakan untuk mengubah atau menjaga temperatur pada benda. Seperti lemari es untuk mendinginkan makanan dan minuman kemudian termos untuk menjaga suhu air tetap panas di dalamnya.

- Seorang insinyur, ingin merancang lantai ruangan agar tetap hangat, meskipun lingkungan sekitarnya sangat dingin. Diantara keempat bahan berikut ini ; batu, lempengan logam, kayu dan keramik. Bahan manakah yang seharusnya dipilih dan mengapa ?

Jawaban :

Kayu, karena kayu merupakan isolator yang paling baik diantara keempat bahan tersebut.

- Cawan dengan ukuran yang sama terbuat dari empat jenis logam yaitu A, B, C, D. Cawan logam tersebut diisi dengan air panas dalam jumlah yang sama. Waktu yang diperlukan air untuk menjadi dingin dalam keempat cawan tersebut hasilnya sebagai berikut :

Bahan Cawan	Waktu yang Diperlukan Untuk Menjadi Dingin
A	10 menit
B	15 menit
C	6 menit
D	12 menit

Bila diantara keempat jenis logam diatas digunakan sebagai bahan membuat panci, jenis logam manakah yang dipilih dan berikan alasannya ?

Jawaban :

Logam C, Karena logam C merupakan konduktor yang paling baik diantara keempat logam yang lain. Hal ini dapat dilihat dari waktu yang diperlukan air panas untuk

menjadi dingin. Logam C juga memiliki waktu yang paling sedikit diantara logam yang lain.

- Buatlah sebuah percakapan singkat yang menceritakan tentang benda-benda konduktor dan isolator ?

Jawaban : Jawaban variasi percakapan dari siswa.

Lampiran 13

DESAIN KARTU PERMAINAN DOMINO

 <p>Start</p>	<p>Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik ?</p> 	 <p>Panas</p>	<p>Bahan pada wajan dapat menghantarkan panas. Bahan apa yang digunakan untuk membuat wajan ?</p> 
 <p>Konduktor</p>	<p>Mengapa besi termasuk bahan yang bersifat konduktor ?</p> 	 <p>Aluminium</p>	<p>Benda – benda konduktor dimanfaatkan untuk berbagai peralatan sehari – hari sebab ?</p> 
<p>Besi merupakan salah satu jenis logam yang dapat menghantarkan panas maupun arus listrik dengan baik</p> 	<p>Benda yang tidak dapat menghantarkan panas ?</p> 	 <p>Dapat menghantar kan panas</p>	<p>Salah satu contoh benda yang memanfaatkan isolator dan konduktor secara bersamaan yaitu ?</p> 
 <p>Isolator</p>	<p>Mengapa banyak alat masak seperti adukan sayur itu terbuat dari gagang kayu ?</p> 	 <p>Setrika</p>	<p>Bagian setrika yang dapat menghantarkan panas ?</p> 
<p>Kayu tidak dapat menghantarkan panas dengan baik</p> 	<p>Sebuah benda yang memiliki sifat konduktor jika disentuh menggunakan tangan akan terasa ?</p> 	 <p>Bagian dasar (bawah)</p>	<p>Kelompok benda yang termasuk isolator ?</p> 

Lampiran 14

Foto Dokumentasi Penelitian Di SD Negeri 104194 Paluh Manan

Guru sedang mempersiapkan siswa untuk berdoa bersama sebagai pembuka pembelajaran.



Guru sedang menjelaskan materi pembelajaran



Peneliti menjelaskan dan bertanya seputar materi pembelajaran kepada siswa



Siswa sedang mengerjakan soal *Pre Test*



Peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan domino



Siswa melakukan permainan domino



Siswa bekerja sama melakukan permainan domino



Siswa mengerjakan soal *Post Test*



Pembelajaran selesai dan ditutup dengan menyimpulkan materi pembelajaran dan berdoa bersama-sama

Lampiran 15

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dina Utari
NPM : 1902090032
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Paluh Manan, 17 November 2000
Alamat : Dusun III Desa Paluh Manan
Agama : Islam
Email : dinautari3352@gmail.com
Pendidikan Formal : SD Negeri 104194 Paluh Manan
SMP Negeri 2 Hamparan Perak
SMA Negeri 1 Hamparan Perak
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dina Utari
 N P M : 1902090032
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 12-10-2022	Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan	
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Dengan Materi <i>Cara Hewan Menyesuaikan Diri Dengan Lingkungannya</i> Pada siswa Kelas V di SD Negeri 060901 Medan	
	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Album Photobook Pada Materi IPA Kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2022

Hormat Pemohon,


 Dina Utari



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 104194 Paluh Manan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2022
Hormat Pemohon,


Dina Utari



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2461 /IL3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Dina Utari**
N P M : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 104194 Manan

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dina Utari
NPM : 1902090032
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menghasilkan Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
17/2022 /10	Pengajuan Judul	
22/2022 /11	Bab I Latar belakang Masalah	
15/2022 /12	Bab I Identifikasi Masalah dan Rumusan	
22/2022 /12	Perbaikan bab II	
12/2023 /01	Bab III Kisi-kisi Instrumen	
18/2023 /01	Penambahan RPP dan Media Pembelajaran	
15/2023 /02	Acc Proposal	

Medan, 15 Februari 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Dina Utari
NPM : 1902090032
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menghasilkan Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 25 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Penulisan kesauruhan
2.	kisi-kisi instrumen soal dibuat taksonomi bloom cu,cs,ca
3.	Pretest dan posttest pada soal aptionya harus diacak
4.	Soal diganti mau pilihan ganda atau essai pemua?

Medan, 25 Februari 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 25 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama Mahasiswa : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Pada hari Sabtu, tanggal 25 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 06 Maret 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,


Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Dina Utari



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Dina Utari
NPM : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 25 Bulan Februari Tahun 2023

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 06 Maret 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1212 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 13 Sya'ban 1444 H
Lamp : --- 06 Maret 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 104194 Paluh Manan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Dini Utari**
N P M : 1902090032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Domino IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dra. Hj. Syamsuynita, M.Pd
NIDN.0064066701

****Pertinggal****





PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 104194 PALUH MANAN
KECAMATAN HAMPARAN PERAK

Alamat : Jl. Dusun II Desa Paluh Manan Kec. Hamparan Perak 20374.

Nomor : 421.2/031/UPT-SPF-SDN/28/2023

Medan, 15 Maret 2023

Hal : Balasan

Kepada Yth

An.Ka.Prodi PGSD

Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Di Tempat.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suhartik, S.Pd

NIP : 19640202199403200

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Dina Utari

NPM : 1902090032

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas : UMSU

Sesuai dengan surat yang kami terima No.1212/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tanggal 06 Maret 2023 dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, telah kami setuju dan sudah mengadakan Riset di SD Negeri 104194 Paluh Manan dengan Judul **“Penerapan Permainan Domino IPA dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Materi pada Siswa Kelas V SD Negeri 104194 Paluh Manan”**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah
SDN 104194 Paluh Manan



Suhartik, S.Pd
NIP. 19640202199403200