



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN LITERASI MELALUI KARTU DOMINO UNTUK HASIL BELAJAR PERKEMBANGAN MOTORIK PADA MAHASISWA

THE EFFECTIVENESS OF LITERACY LEARNING THROUGH DOMINO CARDS FOR MOTOR DEVELOPMENT LEARNING OUTCOMES IN STUDENTS

Ratno Susanto^{1*}, Ronald Dwi Ardian Fufu², Al Ihzan Tajuddin³, Salmon Runesi⁴

1,2,3,4 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana
Jl. S. K. Lerik, Kelapa Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur
Email : ratno.susanto@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media kartu domino, dengan nilai rata-rata sebesar 77. Metode ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dimana penelitian ialah studi dengan dua kelompok: satu kelompok yang menggunakan permainan domino dalam pembelajaran dan satu kelompok kontrol yang tidak. Bandingkan hasil belajar kedua kelompok menggunakan tes sebelum dan sesudah intervensi. Kumpulkan data melalui kuesioner yang mengukur persepsi mahasiswa tentang efektivitas permainan domino dalam meningkatkan keterampilan tertentu. Permainan domino yang dimainkan dalam kelompok dapat melibatkan gerakan fisik, seperti menggeser atau meletakkan kartu di meja, yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik kasar. Bermain domino dalam kelompok mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar pemain. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga melibatkan gerakan fisik yang dapat merangsang perkembangan motoric. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat memungkinkan digunakan dengan kelayakan presentasi sebesar 55% dan kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 45%. Peningkatan hasil melalui ujicoba dikelas juga terlihat signifikan. Kesimpulan kartu domino dengan mata kuliah perkembangan *motoric* untuk meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa semester III.

Kata kunci: *Pembelajaran Literasi, Kartu Domino, Hasil Belajar Mahasiswa, Perkembangan Motorik*

ABSTRACT

The purpose of this study is to demonstrate how using domino card media can enhance the learning results of third semester students. With an average score of 77, the research findings demonstrated that the degree of student learning outcomes enhanced following the use of domino card medium. Descriptive qualitative approaches are used in this approach. In this case, the study has two groups: a control group that does not employ domino games for learning, and an experimental group that does. Using test results from before and after the





intervention, compare the two groups' learning outcomes. Gather information by asking students to rate how well they believe domino games help them develop particular abilities. Group Domino games can incorporate motions, such moving cards across the table or setting them there, which may support the growth of gross motor abilities. When people play dominoes together, it promotes collaboration and social contact. Not only does this enhance social skills, but it also incorporates movement, which can promote motor development. The study's findings indicate that this medium is very feasible to utilize, with 55% presentation suitability and 45% content suitability according to subject matter experts. It also appears that the improvement in outcomes from classroom trials is substantial. In conclusion, using motor development courses in conjunction with domino cards can enhance third semester students' literacy abilities.

Keywords: *Learning Literacy, Learning Outcomes for Students, and Motor Development .*

PENDAHULUAN

Keterampilan motorik yang baik sangat penting untuk kesehatan fisik dan mental. Mahasiswa yang memiliki keterampilan motorik yang baik cenderung lebih aktif secara fisik, yang dapat meningkatkan kesehatan secara keseluruhan. Pendidikan tinggi harus mengintegrasikan pengajaran keterampilan motorik dalam kurikulum mereka, terutama di program-program yang berkaitan dengan pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga. Ini dapat mencakup pelatihan dalam teknik olahraga, aktivitas fisik, dan rehabilitasi. Kegiatan fisik sering kali melibatkan kerja sama dan interaksi sosial. Melalui olahraga dan aktivitas fisik, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kerja tim (Achmad Afandi, 2019).

Literasi motorik juga mencakup pemahaman tentang pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan jangka panjang. Mahasiswa perlu diajarkan tentang

manfaat olahraga dan cara menjaga gaya hidup aktif. Pengalaman praktis dalam kegiatan fisik dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan motorik mereka. Program-program yang menawarkan pengalaman langsung, seperti magang atau praktik lapangan, sangat bermanfaat (Hasanah, 2016). Mahasiswa di bidang kesehatan dan olahraga dapat terlibat dalam penelitian yang berkaitan dengan perkembangan motorik, yang dapat menghasilkan inovasi dalam metode pengajaran dan pelatihan (Afandi, 2020).

Pada permainan domino saat pembelajaran yaitu Pemain perlu memahami cara bermain domino, termasuk cara menyusun kartu, cara mencetak poin, dan bagaimana mengakhiri permainan. Ini melibatkan membaca dan memahami instruksi. Dalam permainan domino, pemain sering kali harus menghitung poin dan memprediksi kemungkinan kartu yang dimiliki lawan. Ini membantu dalam mengembangkan keterampilan *motoric* dasar (Widiarto et al., 2019).





Pemain harus mampu merencanakan langkah-langkah mereka berdasarkan kartu yang dimiliki dan kartu yang telah dimainkan. Ini melibatkan pemikiran kritis dan analisis situasi. Domino sering dimainkan dalam kelompok, sehingga pemain perlu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Ini membantu dalam membangun keterampilan sosial dan kerja sama. Pemain harus membuat keputusan cepat berdasarkan informasi yang tersedia, yang melatih kemampuan pengambilan keputusan. Pemain perlu mengenali pola pada kartu dan permainan, yang dapat membantu dalam merencanakan strategi yang lebih baik (Masrurah & Khulusinniyah, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dimana penelitian ialah studi eksperimen dengan dua kelompok: satu kelompok yang menggunakan permainan domino dalam pembelajaran dan satu kelompok kontrol yang tidak (Indraswari, 2012). Bandingkan hasil belajar kedua kelompok menggunakan tes sebelum dan sesudah intervensi. Kumpulkan data melalui kuesioner yang mengukur persepsi mahasiswa tentang efektivitas permainan domino dalam meningkatkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan motorik,

sosial, dan kognitif (Nurfitriyanti & Lestari, 2016).

Wawancara mendalam dengan mahasiswa dan pengajar untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mereka menggunakan permainan domino dalam pembelajaran. Tanyakan tentang perubahan yang mereka rasakan dalam keterampilan dan interaksi sosial (Retnaningrum, 2021).

Amati sesi pembelajaran yang menggunakan permainan domino. Catat interaksi antar mahasiswa, keterlibatan, dan perkembangan keterampilan motorik selama permainan. Analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari wawancara dan observasi (Aryani & Ambara, 2021).

Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data efektivitas pembelajaran daring dan luring, digunakan angket dengan prosedur pengambilan data sebagai berikut:

- a. Menentukan indikator angket terlebih dahulu.
- b. Membuat pernyataan sesuai dengan indikator angket.
- c. Mengkonsultasikan angket yang telah dibuat kepada para ahli yang dipilih.
- d. Memberikan angket yang telah dibuat kepada para responden.

Tabel 1. Angket yang disebar



Tabel 1. Angket yang disebarakan

No	Kode Nama	soal			
		1	2	3	4
		Materi yang diberikan oleh dosen sudah tepat	Metode yang digunakan oleh Dosen bervariasi	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran kartu Domino	Dosen memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari Dosen
2	...				
3	...				
4	... Dst				

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan statistik. Data yang didapat berupa angket dan hasil belajar siswa dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan perbedaan hasil belajar siswa.

Berdasarkan skor hasil angket pembelajaran daring di atas, digunakan rumus untuk menghitung persentase jawaban tiap butir item. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi/jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Kembangkan alat evaluasi untuk menilai efektivitas permainan domino dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini dapat mencakup rubrik penilaian untuk keterampilan motorik, sosial, dan kognitif(Efriani et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis statistic kualitatif deskriptif, Pembelajaran media Kartu Domino merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola belajar di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap mahasiswa.

Tabel 2. Skor Angket

No	Kode Nama	Jumlah soal terjawab	Skor	Kategori
1	N1	4	...	Sangat Baik
2	N2	4	...	Sangat Baik
3	N3	3		Baik
4	N4	4		Sangat Baik
5	N5	4		Sangat Baik
6	N6	4		Sangat Baik
7	N7	3		Baik
8	N8	3		Baik
9	N9	3		Baik
10	N10	3		Baik
11	N11	3		Baik
12	N12	4		Sangat Baik





13	N13	4	Sangat Baik
14	N14	4	Sangat Baik
15	N15	4	Sangat Baik
16	N16	3	Baik
17	N17	3	Baik
18	N18	3	Baik
19	N19	3	Baik
20	N20	3	Baik

Setelah didapatkan data penelitian, dilakukan analisis deskriptif terhadap angket penelitian. Analisis deskriptif ini bertujuan guna mengetahui karakteristik responden terhadap butir-butir pernyataan

dalam angket. Angket yang disebar kepada responden berjumlah 20 mahasiswa, sedangkan angket yang tidak kembali sejumlah 0(0%)

Tabel 3. Presentase Butiran Angket Pembelajaran.

No	Butiran Pernyataan	Jawaban Terbanyak	Jumlah	Presentase
1	Materi yang diberikan oleh dosen sudah tepat	Baik	9	45%
2	Metode yang digunakan oleh Dosen bervariasi	Sangat Baik	11	55%
3	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran kartu Domino	Sangat Baik	11	55%
4	Dosen memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari Dosen	Baik	9	45%

Berdasarkan tabel hasil persentase butir pernyataan di atas, dilakukan analisis berdasarkan teori dan indikator angket yaitu:

- 1) Kualitas pembelajaran. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indicator kualitas pembelajaran ialah butir nomor 2 yaitu Metode yang digunakan oleh Dosen bervariasi dengan jawaban setuju sebanyak 11 mahasiswa dengan persentase 55%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.
- 2)Tingkat Pembelajaran yang memadai. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator tingkat

pembelajaran yang memadai ialah butir nomor 3 yaitu dosen Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran kartu Domino dengan jawaban tidak setuju sebanyak 11 siswa dengan persentase 55%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif

- 3)Ganjaran/insentif. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator ganjaran/insentif ialah butir nomor 4 yaitu Dosen memberikan reward berupa nilai tambah dengan jawaban setuju sebanyak 9 siswa dengan persentase 45%. Dapat disimpulkan bahwa





indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

4)Waktu. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator waktu ialah butir nomor 1 yaitu Materi yang diberikan oleh dosen sudah tepat dengan jawaban setuju sebanyak 9 siswa dengan persentase 45%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori efektif

Pembahasan

Permainan domino memerlukan konsentrasi untuk mengikuti permainan dan membuat keputusan. Meningkatkan fokus ini juga dapat berkontribusi pada pengembangan motorik, karena pemain harus memperhatikan gerakan tangan dan posisi kartu. permainan domino dilakukan dalam format yang lebih aktif, seperti menggunakan kartu besar atau bermain di luar ruangan, ini dapat meningkatkan aktivitas fisik secara keseluruhan, yang bermanfaat bagi perkembangan motorik(Ayu Hapsari & Haryono dan Reni Ambarwati Jurusan Biologi, 2016).

Meskipun lebih terkait dengan aspek kognitif, perencanaan strategi dalam permainan domino juga melibatkan gerakan fisik yang terkoordinasi, yang dapat memperkuat keterampilan motorik(Ariani et al., 2022).

Saat bermain domino, pemain perlu menempatkan kartu dengan tepat, yang melibatkan koordinasi antara tangan dan mata. Aktivitas ini dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik

halus(Indar Rahman & Khadijah, 2023). Permainan domino yang dimainkan dalam kelompok dapat melibatkan gerakan fisik, seperti menggeser atau meletakkan kartu di meja, yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik kasar(Abqari et al., 2018). Bermain domino dalam kelompok mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar pemain. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga melibatkan gerakan fisik yang dapat merangsang perkembangan *motoric*(Marian & Yansyah, 2021).

KESIMPULAN

Penelitian di program studi Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nusa Cendana, menggunakan media kartu domino dengan mata kuliah perkembangan *motoric* untuk meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa semester III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat memungkinkan digunakan dengan kelayakan presentasi sebesar 91,99% dan kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 98%. Peningkatan hasil melalui uji coba dikelas juga terlihat signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abqari, F. T., Bambang Irawan, E., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal*





Achmad Afandi, R. S. (2019).

Pengembangan buku ajar pada mata kuliah perkembangan motorik berbasis aplikasi lectora untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa jurusan PJKR IKIP Budi Utomo Malang Achmad. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga, 2019, ISSN 2622-0156*, 26.

Afandi, A. (2020). Pengembangan

Pembelajaran Mata Kuliah Perkembangan Motorik dengan E-book dan Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR di IKIP Budi Utomo Malang. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo, 1(01)*, 761–766.

<https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1049>

Ariani, I., Lubis, R. N., Sari, S. H.,

Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini Indri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4*, 1349–1358.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10444/8008>

Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021).

Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek

Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(2)*, 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>

Ayu Hapsari, P., & Haryono dan Reni Ambarwati Jurusan Biologi, T. (2016). Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Untuk Siswa Kelas X Sma. *Unesa, 5(3)*, 151–159.

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Efriani, A., Putri, A. D., & Handayani, S. (2022). Keefektifan permainan domino berbasis Android pada materi bilangan bulat. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9(2)*, 183–193.

<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.48306>

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 5(1)*, 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Indar Rahman, K., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1)*, 429–437. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.238>



Indraswari, L. (2012). Peningkatan

Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1–13), 1–13.

Marian, F., & Yansyah, M. (2021).

Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JIPMat*, 6(1), 14–23.

<https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>

Masrurah, F., & Khulusinniyah, K. (2019).

Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Edupedia*, 3(2), 67–77.

<https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>

Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016).

Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 247–256.

Retnaningrum, W. (2021). Peran pendidik

mengembangkan fisik motorik anak usia dini dalam pembelajaran motorik. *Warna*, 5(1), 40–48.

Widiarto, M., Hajiriah, T. L., & Armiani,

S. (2019). Pengembangan Lks Berbasis Permainan Kartu Domino Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(1), 26.

[https://doi.org/10.33394/bjib.v7i1.2](https://doi.org/10.33394/bjib.v7i1.2382)

382

