

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui pengaruh penggunaan media permainan domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A SMP PangudiLuhur 1 Yogyakarta pada materi keanekaragaman makhluk hidup.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Peneliti mengukur hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Instrument yang digunakan pada ranah kognitif adalah tes tertulis pada akhir pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotor siswa, instrument yang digunakan adalah lembar observasi.

Cara analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif didukung dengan data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk penjabaran dalam pembahasan hasil data yang telah diperoleh. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung data yang berupa angka dari hasil tes yang telah dilakukan.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan adalah terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah digunakannya pembelajaran dengan media permainan domino dalam materi keanekaragaman makhluk hidup. Hasil belajar ranah kognitif rata-rata 47.92 pada siklus kedua diperoleh 79.67. Hasil belajar untuk ranah afektif pada siklus I rata – rata 77.49 dan pada siklus II 78.12 Hasil belajar ranah psikomotor juga mengalami peningkatan rata – rata pada siklus I 73 dan pada siklus II menjadi 75.

*Kata kunci : Media Permainan Domino, Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

*This research aims to view the impacts which are undergone by the seventh grade students of SMP PangudiLuhur 1 Yogyakarta toward the use of domino card game in improving their learning result in the diversity of living organisms subject.*

*This classroom action research was done in two steps, with two meetings in each step. The researcher measured the student's learning result in cognitive, affective, and psychomotoric aspect. The instrument used in measuring the cognitive aspect was a written test at the end of teaching-learning activity. To measure the affective and psychomotoric aspect, observation sheet was used.*

*The analysis method applied in this research was qualitative analysis supported by some quantitative data. Qualitative analysis was applied to publish the data in discussion of the learning result. Quantitative analysis was used to measure the numeric data of the test result.*

*The conclusion of this research is that the learning result of the students improves after domino card game was applied in understanding the diversity of living organisms subject. In cognitive aspect the result improves 47.92 in average for the first step and 79.67 for the second step. In affective aspect it also improves 77.49 in average for the first step and 78.12 in the second step. In psychomotoric aspect the result also improves 73 in average for the first step and 75 in average for the second step.*

*Keywords : Domino Card Game, Learning Result*