

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *DOMINO GAME*  
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V PADA MATERI PERIBAHASA  
DI UPT SDN 060973 MEDAN SELAYANG  
T.A 2025/2026.**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *Domino Game* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *pretest–posttest control group*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu V-A sebagai kelas eksperimen dan V-B sebagai kelas kontrol, masing-masing 30 siswa. Instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil menunjukkan nilai *pretest* kedua kelas relatif sama (44,5 dan 44,8). Setelah perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 77,3, sedangkan kelas kontrol 58,0. Uji t menunjukkan  $5,73 > 2,002$ , sehingga penggunaan *Domino Game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peribahasa siswa.

***Kata kunci: Domino Game, hasil belajar, peribahasa.***

**THE EFFECT OF DOMINO GAME LEARNING MEDIA ON  
INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF  
GRADE V STUDENTS ON PROVERBS AT  
UPT SDN 060973 MEDAN SELAYANG  
ACADEMIC YEAR 2025/2026.**

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students on proverb material due to conventional teaching methods and the lack of innovative learning media. The study aimed to determine the effect of using the Domino Game learning media on students' learning outcomes. A quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design was employed. The sample consisted of two classes: V-A as the experimental class and V-B as the control class, each with 30 students. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed similar pretest means (44,5 and 44,8). After treatment, the experimental class mean increased to 77.3, while the control class was 58.0. The t-test ( $5.73 > 2.002$ ) indicated a significant effect.*

**Keywords: Domino Game, learning outcomes, proverbs.**