



## Pemanfaatan Animasi Kartu Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi pada Kelas X-6 di SMAN 21 Surabaya

Chalimatuz Zahroh<sup>1</sup>, Fransisca Dwi Harjanti<sup>2</sup>, Isma Sholihah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup>SMAN 21 Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Correspondent Email: [chalimatuzzahroh29@gmail.com](mailto:chalimatuzzahroh29@gmail.com)

---

**ABSTRACT.** *This study aims to improve negotiation text writing skills in Indonesian language learning through the use of domino card animation media. The activity of writing negotiation texts requires an understanding of the characteristics, structure, and linguistic rules of the text before students are able to compose it systematically and relevant to everyday life. This classroom action research was conducted in class X-6 SMAN 21 Surabaya with 35 students. Based on the results of initial observations, it was found that several students had difficulty in composing negotiation texts according to the correct rules. To overcome this, domino card animation media was used, namely interactive media in the form of animated cards containing questions, answers, pictures, and writing that lead to the formation of negotiation texts. The study was conducted in two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques were carried out through observation, testing, and documentation, while data analysis used quantitative and qualitative approaches. The results of the study showed an increase in students' writing skills, with an average score in cycle I of 79.8 and increasing to 90.28 in cycle II. This increase proves that the use of domino card animation media is effective in improving students' negotiation text writing skills.*

*Keywords: Animation, Writing Ability, Domino Card, Classroom Action Research, Negotiation Texts*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media animasi kartu domino. Kegiatan menulis teks negosiasi menuntut pemahaman terhadap ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks sebelum siswa mampu menyusunnya secara sistematis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X-6 SMAN 21 Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks negosiasi sesuai kaidah yang benar. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan media animasi kartu domino, yakni media interaktif berupa kartu beranimasi yang berisi soal, jawaban, gambar, dan tulisan yang mengarah pada pembentukan teks negosiasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis siswa, dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 79,8 dan meningkat menjadi 90,28 pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi kartu domino efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa.

---

**Kata Kunci:** Animasi, Keterampilan Menulis, Kartu Domino, Penelitian Tindakan Kelas, Teks Negosiasi

Article History

Submission: 09-04-2025, Revised: 29-04-2025, Accepted: 30-04-2025, Published: 30-04-2025

---

### PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan suatu proses untuk menuangkan ide, gagasan dan ekspresi dalam bentuk tulisan yang sangat penting dari seseorang melalui kemampuan berbahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis yaitu salah satu hal yang harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat berpikir kritis, logis, dan menyusun ide atau gagasan secara terstruktur dan sistematis. Pada kurikulum bahasa Indonesia kelas X peserta didik terdapat salah satu jenis teks negosiasi. Teks negosiasi adalah bentuk tulisan yang bertujuan mencapai kesepakatan kedua belah atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda. Jackman

(2005: 8) mengatakan bahwa negosiasi merupakan suatu proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada awalnya memiliki pemikiran berbeda, tetapi pada akhirnya mencapai kesepakatan (Nursolihah & Widiati, 2020). Oleh karena itu, kemampuan untuk menyusun argumen dan opini, mempengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai kesepakatan merupakan suatu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Sementara, dalam penerapannya banyak dari sebagian peserta didik yang mengalami kesulitan dalam merangkai teks negosiasi dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil pengamatan dari peserta didik di kelas X sebagian besar mengalami kesulitan saat menulis teks negosiasi. Beberapa kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik yaitu ketidakmampuan menuangkan ide-ide dalam tema dan mengkoordinir gagasannya, kurangnya pemahaman struktur dan kaidah kebahasaan yang mengakibatkan sulitnya menyusun argumen yang logis dan persuasif. Selain itu motivasi peserta didik untuk menulis teks negosiasi juga rendah karena pembelajaran yang monoton dan cenderung kurang menarik. Adanya perkembangan teknologi membuat banyak perubahan terutama dalam bidang pendidikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital beraneka ragam manfaat seperti membuat pembelajaran menjadi inovatif, kreatif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang saya gunakan yaitu kartu domino yang dikombinasikan dengan animasi.

Menurut Sundayana dalam Putri (2021:15) mendefinisikan penggunaan kartu domino dilakukan oleh 2-4 orang (Jeliati et al., 2024). Kartu domino merupakan kartu kecil yang memiliki dua warna yaitu kuning dan jingga yang di dalamnya terdapat kata-kata teka-teki bersikan soal dan jawaban dengan dua bagian yang sama yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Rahmawati & Selirowangi, 2024). Kartu domino yang biasanya digunakan sebagai permainan dapat dimodifikasi menjadi alat bantu belajar (Anom et al., 2013; Faizin et al., 2020; Mumpuni & Supriyanto, 2020; Puspita, 2018). Media kartu domino adalah media sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT. Kartu domino dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Depdikbud (1994) menyebutkan bahwa “teknik permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Permainan yang dimaksud dapat berupa teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia, kartu gambar, dan kartu domino yang dapat dibuat oleh siswa atau oleh guru”. (Janawati et al., 2013)

Penggunaan kartu domino tidak berbeda jauh seperti permainan kartu domino umumnya. Kartu domino dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi berbagai macam warna sehingga bisa memikat perhatian dan keinginan belajar siswa dapat meningkat. Media berbasis visual mempunyai fungsi yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media visual dapat membangunkan ketertarikan belajar siswa serta bisa menunjukkan kaitan antara isi materi pelajaran dengan realita yang (Ningsih, 2022). Langkah-langkah penggunaan media kartu domino sebagai berikut: (a) Guru membagi kelompok menjadi delapan kelompok, yang mana setiap kelompok berisi tiga sampai empat orang, (b) permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan, (c) kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk di sebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada di atas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai dikatakan “lewat”, begitu seterusnya, (d) pemain selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”. Menurut peneliti kelebihan media kartu domino yaitu permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, mencocokkan gambar dengan tulisan, membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka (Nurjanah et al., 2023).

Didalam penggunaan kartu aslinya, penggunaan animasi kartu domino juga akan menambah ketertarikan dari peserta didik. Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021) (Melati et al., 2023). Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021) (Melati et al., 2023). Menurut Thomson dalam Nanang (Aunurrahman. 2011, & Sasabone dkk, 2021) pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap (permanen) di dalam kebiasaan-kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya dan sikapnya (Akhiruddin et al., 2022). Risky (2019) menyebutkan media dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, termasuk materi kosakata bahasa Indonesia. (Mumpuni & Supriyanto, 2020)

Penelitian yang relevan dengan penulis yaitu (Jeliati et al., 2024) judul “*Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Model Teams Games Tournament ( TGT ) Bermedia Kartu Domino Di SMA*”, pada penelitian tersebut memiliki persamaan fokus pada keterampilan menulis pada peserta didik SMA kemudian perbedaan pada penelitian ini lebih menekankan pada kreativitas peserta

didik dalam menulis teks puisi menggunakan media kartu domino, sementara penelitian saya menggunakan media animasi kartu domino dalam menulis teks negosiasi. Selanjutnya dari (Nurjanah et al., 2023) dengan judul “*Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tanjunganom Diwek Jombang*”, persamaan pada penelitian ini secara langsung meneliti efektivitas media kartu domino, selanjutnya perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penguasaan kosakata bahasa Arab kepada siswa MI, sedangkan penelitian saya ditujukan kepada siswa SMA dengan mata pelajaran teks negosiasi menggunakan animasi kartu domino. Pada penelitian saya selanjutnya difokuskan pada peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi menggunakan media animasi kartu domino pada siswa SMA kelas X.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Ary et al., 2010; Rukminingsih et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi menggunakan media animasi kartu domino di kelas X-6 SMAN Surabaya. Sedangkan desain model dari penelitian adalah model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Tanggart terbagi menjadi empat macam tahapan seperti perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Jeliati et al., 2024). PTK ini dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hal tersebut disebabkan karena apabila siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan atau ditemukan ketidaktuntasan maka akan dilakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X-6 di SMAN 21 Surabaya dalam tahun ajaran 2024-2025 semester genap.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X-6 SMAN 21 Surabaya yang berjumlah 35 partisipan yang terdiri dari 15 laki laki dan 20 perempuan. Hal tersebut dilakukan karena dalam penerapan dan perkembangannya peserta didik sudah mencapai keterampilan menulis teks negosiasi, tetapi sebagian besar dari mereka memiliki kompetensi belajar yang rendah sehingga kesulitan untuk memahami dan membuat teks negosiasi hanya dengan membaca ataupun dengan metode ceramah. Oleh sebab itu, peneliti melakukan inovasi dengan media animasi kartu domino yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini didapatkan dari metode observasi, tes dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengetahui langkah awal proses pembelajaran yang harus dipersiapkan sebelum melakukan perencanaan. Hal itu dilakukan agar penelitian dapat

berjalan lancar, efektif dan efisien serta dapat mengetahui dampak dari penelitian ini. Setelah menemukan hasil observasi, peneliti dapat membuat perencanaan yang tepat dan dapat memperbaiki kekurangan dari dampak yang terjadi selama melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, juga terdapat teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi berisi suatu cara untuk memperoleh data dalam bentuk tertulis atau gambar sebagai bukti atau keterangan dari suatu kegiatan.

### ***Siklus I***

Pada siklus 1 peneliti membuat rancangan pembelajaran yang menggunakan kartu domino. Kemudian materi yang digunakan yaitu teks negosiasi. Peneliti menjelaskan tentang tata cara penggunaan media kartu domino sebelum seluruh peserta didik mengerjakan teka-teki soal dan jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Seluruh peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 4-5 peserta didik. Peneliti menunjukkan kata kunci sebelum melakukan permainan dengan kata pertemuan agar peserta didik dapat memulai dan menyusun kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi secara benar, serta dalam bentuk yang kreatif. Selanjutnya selama proses pembelajaran dalam PTK berlangsung peneliti mengamati peserta didik, memberikan stimulus, serta mencatat kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mengerjakan tugas tersebut. Kemudian peneliti melakukan refleksi agar dapat mengevaluasi kekurangan dan keberhasilan yang dicapai dalam siklus I. Berdasarkan hasil refleksi siklus I peserta didik mengalami kesulitan untuk menyusun teka-teki kalimat secara tepat.

### ***Siklus II***

Pada hasil refleksi pengamatan siklus I, peneliti mencoba mengkombinasikan kartu domino dengan animasi, serta memberikan contoh konkret yang beraneka ragam dari teks negosiasi yang biasa dilakukan masyarakat di kehidupan sehari-hari. Peneliti melakukan siklus II dengan cara memberikan penjelasan terkait ciri, struktur dan kaidah kebahasaan secara lebih detail dan memberikan contoh konkretnya. Kemudian peneliti membagi peserta didik secara heterogen dengan berhitung dari angka 1-7. Setelah itu, peneliti memaparkan animasi kartu domino yang telah diacak dan dibelakang angka kartu sudah terdapat kata kunci gambar yang bisa dideskripsikan menjadi tema dari teks negosiasi yang akan dibuat oleh masing-masing kelompok. Selanjutnya masing-masing kelompok menyusun teks negosiasi sesuai dengan animasi kartu domino yang telah didapatkan sebelumnya, dan dibentuk poster dan

dikumpulkan di google drive. Akhirnya peneliti membuat refleksi tentang keberhasilan animasi kartu domino untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

### *Analisis data*

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif baik kualitatif maupun kuantitatif. Penilaian hasil menulis teks negosiasi di evaluasi dengan cara menghitung rata-rata serta perkembangan yang terjadi pada setiap siklus. Hasil dari pengamatan dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui pandangan serta reaksi siswa terhadap media.

**Tabel 1.** Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Negosiasi

Aspek Penilaian		Indikator	Skor Maksimal
<b>Kesesuaian teks</b>	<b>struktur</b>	a. Memuat orientasi (pembuka) dengan jelas.	25
		b. Memuat pengajuan atau permintaan	
		c. Memuat penawaran untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan	
		d. Terdapat persetujuan dari kedua belah pihak	
		e. Terdapat penutup (hasil atau kesimpulan dari hasil kesepakatan)	
<b>Kesesuaian isi</b>		a. Informasi sesuai dengan tema yang diambil	20
		b. Menunjukkan adanya ciri khas negosiasi	
		c. Informasi yang disampaikan menarik dan sesuai dengan teks negosiasi.	
<b>Kebahasaan dan kesesuaian gaya bahasa</b>	<b>dan</b>	a. Menggunakan kaidah kebahasaan teks negosiasi	20
		b. Kalimat efektif dan tidak pemborosan kata	
		c. Pemilihan kata sesuai dengan tujuan teks negosiasi.	
<b>Kreativitas dan penyajian</b>	<b>dan gaya</b>	a. Penyampaian menarik dan tidak monoton.	15
		b. Terdapat informasi yang menunjukkan teks negosiasi	
		c. Gaya penyajian sesuai dengan sasaran pembaca.	
<b>Kerapihan keterbacaan</b>	<b>dan</b>	a. Tulisan rapi, sistematis, dan mudah dibaca.	10
		b. Tidak ada kesalahan ejaan dan tanda baca yang mengganggu pemahaman.	
<b>Orisinalitas</b>		a. Teks merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiarisme.	10
		b. Memiliki tema teks negosiasi yang berbeda dengan negosiasi lainnya	

#### **Kriteria Penilaian:**

90 – 100 (Sangat Baik)

75- 89 (Baik)

60-74 (Cukup)

< 60 (Perlu Perbaikan)

## HASIL

### *Siklus I*

Peneliti menerapkan media kartu domino dalam siklus 1 dalam pembelajaran keterampilan menulis teks negosiasi pada kelas X-6. Media kartu domino yaitu kartu yang memiliki dua warna yang berbeda seperti kuning dan jingga agar membedakan antara soal dan pertanyaan yang harus disusun secara tepat mengenai materi teks negosiasi. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan jika peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menemukan dan menyusun teks negosiasi. Sementara nilai yang didapatkan oleh peserta didik memiliki rata-rata berjumlah 79,8. Pemanfaatan media pembelajaran kartu domino membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik terhadap pembelajaran teks negosiasi. Berikut hasil dari penilaian siswa pada siklus I (Tabel 2).

**Tabel 2.** Nilai Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai
1.	AAM	60
2.	ARW	73
3.	AIP	90
4.	A	77
5.	AAP	77
6.	AFM	80
7.	AAS	73
8.	APV	90
9.	BDS	90
10.	GNAR	73
11.	IKH	60
12.	IRS	97
13.	KACS	77
14.	KAP	60
15.	KFS	80
16.	MY	60
17.	MEK	60
18.	NPPA	77
19.	NMPAK	80
20.	NF	87
21.	NPM	97
22.	NAB	87
23.	QAA	73

24.	RY	80
25.	RAS	90
26.	RFM	60
27.	RMR	73
28.	RAM	97
29.	SDA	77
30.	SE	80
31.	T	87
32.	VPM	97
33.	VLA	87
34.	VH	90
35.	ZDWPS	97
<b>Seluruh Nilai</b>		2793
<b>Nilai Rata-Rata</b>		79,8
<b>Nilai Tertinggi</b>		97
<b>Nilai Terendah</b>		60
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>		19
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>		16
<b>Persentase ketuntasan belajar</b>		54%
<b>Persentase ketidaktuntasan belajar</b>		46%

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat hasil belajar siklus I terlihat bahwa 19 peserta didik mencapai persentase ketuntasan belajar sebesar 54%, sedangkan yang belum mencapai persentase ketuntasan belajar sejumlah 16 peserta didik dengan persentase 46%. Seluruh nilai total peserta didik pada siklus I berjumlah 2.793, dengan nilai yang paling tinggi sebesar 97 dan nilai terendahnya yaitu 60. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik yang menggunakan animasi kartu domino pada siklus I adalah 79,8. Peserta didik Jadi dapat dikatakan pembeajaran bahasa Indonesia di siklus I masih kurang berhasil, karena terdapat 16 peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM, sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan dan melaksanakan siklus II.

### ***Siklus II***

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti memberikan lebih banyak contoh konkret terkait teks negosiasi dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik mampu berpikir kritis dan luas. Kemudian pada hasil perbandingan antara siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dari karya tulis peserta didik terkait teks negosiasi. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata sejumlah 90,28. Persentase mengalami peningkatan yang drastis dan nilai yang signifikan mencapai ketuntasan yaitu 100%. Berikut hasil belajar siswa pada siklus II (Tabel 3).

**Tabel 3.** Nilai Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai
1.	AAM	85
2.	ARW	90
3.	AIP	85
4.	A	97
5.	AAP	85
6.	AFM	97
7.	AAS	85
8.	APV	90
9.	BDS	85
10.	GNAR	95
11.	IKH	85
12.	IRS	95
13.	KACS	95
14.	KAP	95
15.	KFS	85
16.	MY	85
17.	MEK	85
18.	NPPA	90
19.	NMPAK	85
20.	NF	85
21.	NPM	97
22.	NAB	85
23.	QAA	97
24.	RY	85
25.	RAS	90
26.	RFM	85
27.	RMR	95
28.	RAM	97
29.	SDA	95
30.	SE	90
31.	T	85
32.	VPM	95
33.	VLA	95
34.	VH	95
35.	ZDWPS	95
<b>Seluruh Nilai</b>		3160
<b>Nilai Rata-Rata</b>		90,28
<b>Nilai Tertinggi</b>		97
<b>Nilai Terendah</b>		85
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>		35
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>		0
<b>Persentase ketuntasan belajar</b>		100%

Berdasarkan tabel 3 hasil belajar siklus II bahwa 35 peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar sebesar 100%. Hal itu disebabkan adanya peningkatan belajar dari peserta

didik yang awalnya pada siklus I terdapat 16 peserta didik belum mencapai ketuntasan, lalu pada siklus II seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM. Nilai tertinggi pada siklus II yaitu 97, sedangkan nilai terendah adalah 85. Kemudian seluruh nilai total peserta didik sejumlah 3.160 lalu diakumulasikan ke dalam nilai rata-rata menjadi 90,28. Dengan demikian, setelah diterapkannya tindakan pada siklus II ini sudah 100% mencapai persentase ketuntasan belajar yang diperoleh dari 35 peserta didik, sehingga dapat dinyatakan mengalami keberhasilan pada peningkatan keterampilan menulis melalui media animasi kartu domino.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran keterampilan menulis teks negosiasi di kelas X-6 SMAN 21 Surabaya melalui pemanfaatan media animasi kartu domino menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus pertama, meskipun media kartu domino telah digunakan, hasil yang dicapai belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kartu domino yang digunakan memiliki dua warna berbeda, yakni kuning dan jingga, untuk membedakan antara soal dan jawaban yang harus disusun peserta didik. Hal ini sebenarnya sudah mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi dalam proses belajar. Namun demikian, berdasarkan hasil penilaian, masih terdapat 16 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam siklus pertama adalah 79,8, dengan nilai tertinggi 97 dan terendah 60. Persentase ketuntasan hanya mencapai 54%, yang artinya hampir setengah dari jumlah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun teks negosiasi sesuai dengan struktur dan kaidah yang benar.

Dari hasil tersebut, peneliti melakukan refleksi dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih kontekstual pada siklus kedua. Perbaikan dilakukan dengan memberikan lebih banyak contoh nyata teks negosiasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka dapat memahami fungsi dan penerapannya secara praktis. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah dalam menyusun teks berdasarkan situasi negosiasi yang relevan dan realistis. Selain itu, peneliti juga mengoptimalkan penggunaan media animasi kartu domino agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Hasil yang dicapai pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Seluruh peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai sebesar 90,28. Nilai tertinggi masih 97, tetapi nilai terendah meningkat drastis dari 60 menjadi 85. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 100%, yang berarti semua siswa telah

berhasil menguasai materi menulis teks negosiasi dengan baik. Jumlah total nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus kedua adalah 3.160, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siklus pertama.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media animasi kartu domino dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi. Tidak hanya menambah daya tarik pembelajaran, media ini juga membantu siswa dalam memahami struktur dan isi teks dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti ini sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran aktif dan kreatif di kelas. Penelitian ini juga menegaskan bahwa proses reflektif dalam pembelajaran sangat penting untuk menemukan solusi yang tepat atas permasalahan belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua tahap yakni siklus I, dan siklus II dapat ditarik kesimpulan terbukti pemanfaatan media animasi kartu domino efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi pada peserta didik kelas X-6 SMAN 21 Surabaya. Pada tahap siklus I penerapan media animasi kartu domino terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 79,8, dengan persentase ketuntasan belajar 19 peserta didik 54% dan persentase ketidaktuntasan belajar 16 peserta didik sebesar 46%. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dengan menambahkan contoh konkret yang beraneka ragam agar peserta didik mampu berkreasi dan berinovasi terhadap hasil karyanya, nilai rata-rata seluruh peserta didik meningkat secara signifikan menjadi 90,28 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan membantu peserta didik dalam mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam menyusun dan menulis teks negosiasi. Peserta didik menjadi lebih kreatif dan mampu menulis negosiasi dengan lebih baik, serta termasuk strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi di kelas X.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ungkapan rasa puji syukur penulis terhadap kehadiran Allah SWT atas segala dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Ucapan terima kasih yang

sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa-doanya. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dan SMAN 21 Surabaya yang telah menyediakan sarana dan prasarana agar peneliti dapat mengasah ilmu pendidikan. Ucapan terima kasih disampaikan peneliti kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd., dan selaku guru pamong kepada Ibu Isma Sholihah, S.Pd. yang telah memberikan bimbingan, dukungan, saran yang sangat berharga sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik. Peneliti juga mengucapkan rasa terima kasih yang disampaikan kepada seluruh rekan sejawat PPG Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang menjadi tempat untuk saling bertukar pikiran, diskusi, sumber motivasi dan inspirasi dalam proses menimba ilmu pendidikan. Peneliti menyadari bahwa artikel ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Ikhsan, K., Hasnah, Mardiah, & Nursia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Education, Language, and Culture (EDULEC)*, 2(1), 24–38.
- Anom, J. D. P., Sudiana, N., & Dantes, N. (2013). Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar*, 3, 1–10.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). Introduction to Research in Education. In *Canada* (8th editio). Cengage.
- Faizin, M., Al-Ghozali, M. D. H., & Zulfah, M. A. (2020). Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII di MTS Tarbiyatus Shibyan Surabaya. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 119–127.
- Janawati, D. P. A., Sudiana, I. N., & Dantes, N. (2013). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.

- Jeliati, D., Muhajir, & Wuryaningsih, S. (2024). Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Model Teams Games Tournament ( TGT ) Bermedia Kartu Domino Di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 158–167.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.  
<https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Ningsih, S. Y. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Pembelajaran Domino Pada Siswa Kelas III Sdn Panaguan I Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan*. IAIN Madura.
- Nurjanah, E., Widiyaningsih, P. M., & Rohmah, I. (2023). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tanjunganom Diwek Jombang. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 53–80.
- Nursolihah, M., & Widianti, M. (2020). Analisis Karakteristik Khusus Teks Negosiasi. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 10(Volume 10), 24–41. <https://doi.org/10.23969/literasi.v10i1.2062>
- Puspita, I. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Suku Kata Menggunakan Modifikasi Permainan Kartu Domino Pada Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 277–285. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9622>
- Rahmawati, A. N., & Selirwangi, N. B. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Hore Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI, Sd Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro. *RUNGKAT: Ruang Kata Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(1), 58–64.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.

