

Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Siswa Menggunakan Implementasi Teori Domino di SMAN 1 Batukliang Utara

by Ayes Malona Siboro

Submission date: 10-Sep-2024 01:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 2449899917

File name: eativitas_Siswa_Menggunakan_Implementasi_Teori_Domino_di_SM.docx (301.29K)

Word count: 3004

Character count: 19989

Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Siswa Menggunakan Implementasi Teori Domino di SMAN 1 Batukliang Utara

Improving students skills and creativity using the implementation of Domino Theory at SMAN 1 Batukliang Utara

Ayes Malona Siboro¹, Fathul Maulina Wahidah², Lalu Riski Wirendra Putra³,
Sahin Two Lesari⁴, Syaftiridho Putri⁵, Rendi Bahtiar Pratama⁶,
I Gede Adhitya Wisnu Wardhana⁷

¹⁻⁷Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Mataram, Indonesia

Korespondensi penulis: adhitya.wardhana@unram.ac.id*

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

Keywords: Domino Theory, Logic, creative

Abstract: In this era of globalization, having critical and creative thinking skills is a capability that students must possess to compete and face the future. Community service conducted at SMAN 1 Batukliang Utara aimed at developing students' skills and creativity was carried out by adopting the domino theory approach. The results of the pre-test showed that the average student score after statistical testing was 64.06. However, after participating in the community service activities and taking the post-test, the average score increased to 89.81, indicating an improvement in students' understanding by 40.20%.

18 Abstrak

Di era globalisasi ini, memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi kapabilitas yang harus dimiliki oleh siswa dalam bersaing untuk menghadapi masa yang akan datang. Pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMAN 1 Batukliang Utara dalam upaya mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa dilakukan dengan mengadopsi pendekatan *Domino Theory*. Hasil *pre-test* yang di dapatkan menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa setelah dilakukan uji statistik sebesar 64.06, namun setelah siswa mengikuti kegiatan pengabdian dan dilakukan *post-test* didapatkan rata-rata skor sebesar 89.81 yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yaitu sebesar 40.20%.

Kata Kunci: Domino Theory, Logis, kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan generasi muda yang kreatif dan inovatif. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi kepada masyarakat, bangsa, dan negara (Dispota Sleman, 2018). Kecerdasan tidak lepas dari proses berpikir, adapun tujuan berpikir adalah mengumpulkan informasi secara cermat-cermatnya dan menggunakannya dengan maksimal (Zakaria dkk., 2021). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif sangatlah penting di era globalisasi ini (OECD, 2019). Namun, masalah utama yang dihadapi sekolah, terutama di daerah terpencil seperti SMAN 1 Batukliang Utara, adalah keterbatasan sumber daya dan teknologi (Kemendikbud, 2021). Keterbatasan ini menghambat pengembangan potensi siswa, terutama dalam hal keterampilan dan kreativitas. Siswa akan

sangat tertarik apabila pelajaran matematika disajikan menyerupai suatu permainan, karena pendekatan ini membuat belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Siboro dkk., 2023). Oleh karena itu, perlu ada inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berkonsentrasi pada komponen kognitif tetapi juga membantu siswa memperoleh keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Samura, 2019)..

Dalam upaya mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa, SMAN 1 Batukliang Utara menghadapi beberapa kendala. Metode pendidikan yang masih konvensional dan keterbatasan fasilitas menjadi kendala utama. Alhasil, banyak siswa yang kesulitan dalam berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, soft skill seperti komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah masih kurang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan efektif sangat diperlukan di sekolah ini. Oleh karena itu, upaya pengembangan dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, yaitu dengan menggunakan *Domino Theory* (Stewart, 2004).

Domino Theory adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif yang menggabungkan elemen permainan dengan pengetahuan matematika dan logika (Herawati, 2017). Melalui permainan ini dengan sedikit modifikasi, siswa diajak untuk berpikir logis dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika dengan cara yang menyenangkan. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Implementasi *Domino Theory* di SMAN 1 Batukliang Utara bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa (Yusup, 2021).

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan utama dari pengabdian ini adalah menerapkan *Domino Theory* dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 1 Batukliang Utara. Hasil dari metode ini dapat dilihat dari pengujian yang dilakukan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) materi diberikan (Saputro, Kriswandani, dan Ratu, 2018). Program ini bertujuan membantu guru dan siswa dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih efektif, tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi akademik tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa dan guru di SMAN 1 Batukliang Utara. Selain itu, program ini akan berfungsi sebagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah lain yang menghadapi masalah serupa. Pengalaman dan hasil dari penerapan *Domino Theory* ini diharapkan menjadi referensi untuk pengembangan inisiatif kreatif serupa di masa mendatang. Program ini juga diharapkan dapat mendorong pendidik dan

pembuat kebijakan untuk menciptakan metode pembelajaran ²⁶ yang lebih baik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

Pengabdian yang dilakukan oleh *Algebra and Combinatorics Reserch Grup* (ACRG) Universitas Mataram yang beranggotakan 7 orang, berlangsung pada tanggal 27 Agustus 2024 di SMAN 1 Batukliang Utara, mencakup berbagai rangkain proses kegiatan sebagai berikut:

2.1 Perencanaan.

Proses perencanaan pengabdian ²⁹ bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar. Proses perencanaan ini mencakup beberapa aspek, seperti pemilihan lokasi, penentuan tanggal pelaksanaan, pengurusan perizinan dan perumusan konsep acara. Berikut ini adalah langkah-langkah perencanaan yang dilakukan:

a. Lokasi Pengabdian

Pemilihan lokasi untuk pengabdian *Algebra and Combinatorics Reserch Grup* dilakukan dengan mempertimbangkan aksesibilitas, serta ketersediaan fasilitas yang nantinya dapat mendukung kelancaran pelaksanaan pengabdian. Dipilihlah salah satu SMA negeri ¹⁷ yang berada di kecamatan Batukliang Utara, Kabupaten Lombok Tengah yaitu SMAN 1 Batu Kliang Utara sebagai tempat pelaksanaan pengabdian dengan mempertimbangkan aksesibilitas dan diharapkan nantinya memberikan dampak yang positif.

b. Tanggal Pelaksanaan

Tanggal pelaksanaan pengabdian merupakan hal penting yang harus dibahas dan ditetapkan. Dengan mempertimbangkan berbagai hal tim pengabdian ACRG menetapkan tanggal 27 Agustus 2024 sebagai tanggal pelaksanaan kegiatan pengabdian.

c. Perizinan

Perizinan untuk kegiatan tersebut dilakukan dengan cara mengirimkan surat resmi kepada pihak sekolah SMAN 1 Batukliang Utara. Surat ini disusun dan dikirimkan oleh tim Humas ACRG sebagai bagian dari upaya untuk memastikan bahwa semua pihak yang terkait memahami ³⁰ tujuan dan manfaat dari kegiatan yang akan dilaksanakan.

d. Konsep Acara

Penetapan konsep acara dilakukan dengan proses mempertimbangkan berbagai ide dari tim ACRG. Penetapan ide yang tepat nantinya diharapkan dapat membuat acara jadi lebih menarik. Konsep acara dirancang dengan sistematis dimulai dari penentuan tema. Setelah itu diskusi terkait penyusunan format acara dan pembagian jobdesk bagi semua tim pengabdian ACRG sehingga semua anggota dapat memahami dan melaksanakan

tugas serta tanggung jawabnya masing-masing.

2.2 Pelaksanaan

Pengabdian yang dilakukan oleh *Algebra and Combinatorics Research Group* (ACRG) Universitas Mataram dilaksanakan berdasarkan tanggal dan tempat yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu pada tanggal 27 Agustus di SMAN 1 Batukliang Utara, tepatnya pada pukul 09:15 WITA. Pada hari kegiatan, seluruh anggota tim ACRG diarahkan menuju ruangan yang telah disiapkan oleh pihak sekolah untuk memulai acara. Pihak sekolah telah memfokuskan penyampaian materi pengabdian kepada siswa-siswi kelas XII, dengan harapan mereka dapat memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep matematika yang akan disampaikan. Acara dimulai dengan sambutan pembukaan oleh moderator yang memperkenalkan latar belakang dan tujuan dari kegiatan pengabdian ini, serta memperkenalkan anggota tim ACRG yang terlibat. Setelah pembukaan, dilakukan proses registrasi peserta untuk memastikan seluruh siswa yang hadir terdaftar dengan baik. Kemudian, moderator mempersilakan pemateri utama untuk memulai sesi penyampaian materi.

Pemateri menyampaikan materi yang berfokus pada topik "pengubinan papan catur dengan menggunakan kartu domino," sebuah konsep matematika klasik yang dikenal luas dalam bidang kombinatorik. Topik ini dipilih karena tidak hanya melibatkan pemahaman teori matematika, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Materi disampaikan secara interaktif, dengan melibatkan peserta untuk berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab. Selama penyampaian materi, peserta dibagikan pre-test, yang dirancang untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait topik yang akan dibahas. Pre-test ini penting untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta sebelum materi disampaikan, sehingga dapat diukur efektivitas pengajaran yang diberikan. Setelah penyampaian materi selesai, peserta kemudian diberikan post-test yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman mereka setelah mendapatkan penjelasan dan pembelajaran. Hasil dari pre-test dan post-test ini nantinya akan dibandingkan untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman dan penguasaan materi oleh para peserta. Dengan metode penyampaian materi yang sistematis ini, diharapkan kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan wawasan baru kepada siswa-siswi SMAN 1 Batukliang Utara, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir logis dan analitis mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan.

2.3 Pengolahan Data

Berikut adalah langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan setelah acara selesai dan data dari peserta terkumpul:

- a. *Pre-test* dan *Post-test*

Sebelum acara dimulai, peserta mengisi kuesioner pretest untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka tentang topik yang akan dibahas. Setelah acara selesai, peserta mengisi kuesioner post-test untuk mengevaluasi pengetahuan mereka setelah mengikuti acara.

b. Pengumpulan Jawaban

Lembar jawaban *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan yang nantinya akan diolah.

c. Pemberian Skor

Setiap jawaban peserta pada kuesioner diberi skor berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan, misalnya dari 0-100.

d. Analisis Data Menggunakan Python

Hasil atau skor *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan peserta selanjutnya dianalisis dengan menggunakan Python. Data yang diambil berupa sampel sebanyak 15 peserta dari 42 peserta pengabdian.

e. Interpretasi

Hasil dari analisis data disajikan dalam bentuk visualisasi data, kemudian diinterpretasikan.

f. Kesimpulan

Berdasarkan interpretasi dan analisis data yang didapatkan nantinya mendapatkan kesimpulan berupa peningkatan pemahaman peserta pengabdian sebelum dan sesudah acara.

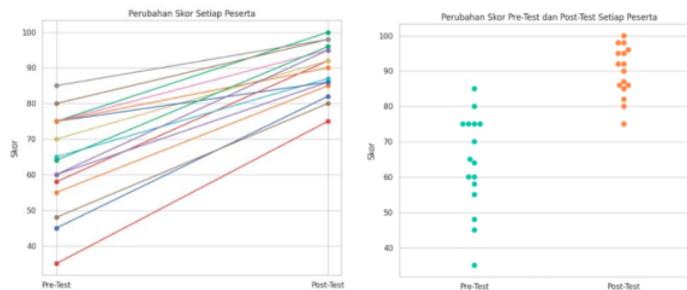
HASIL

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 42 siswa siswi kelas XII IPA di SMAN 1 Batukliang Utara, pengabdian diawali dengan memberikan *pre-test* yang berisi dua soal uraian untuk mengukur pemahaman awal siswa dan diakhir acara diberikan *post-test* yang berisi 5 soal pilihan ganda mengenai materi yang sudah disampaikan yaitu “*Domino Theory*”. Jawaban tersebut dikumpulkan dan diberikan nilai, selanjutnya dilakukan pengolahan data meliputi Uji Statistik dan visualisasi data dengan menggunakan Python. Berikut hasil pengolahan data yang sudah dilakukan.

	Pre-Test	Post-Test	Difference	Improvement (%)
0	45	82	37	82.222222
1	55	85	30	54.545455
2	75	100	25	33.333333
3	58	92	34	58.620690
4	60	86	26	43.333333
5	80	98	18	22.500000
6	75	95	20	26.666667
7	85	98	13	15.294118
8	70	92	22	31.428571
9	65	87	22	33.846154
10	75	86	11	14.666667
11	75	90	15	20.000000
12	64	96	32	50.000000
13	35	75	40	114.285714
14	60	95	35	58.333333
15	48	80	32	66.666667
Rata-rata Pre-Test: 64.06				
Rata-rata Post-Test: 89.81				
Persentase Peningkatan Rata-rata: 40.20%				
T-statistic: -11.53, P-value: 0.0000				

Gambar 1 Uji Statistik

Berdasarkan hasil pengolahan data dari pre-test dan post-test yang dilakukan pada pengabdian di SMAN 1 Batukliang Utara, dapat dilihat pada Gambar 1 Uji Statistik bahwa Rata-rata skor pre-test dari para peserta adalah 64.06, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 89.81. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 40.20% setelah mengikuti acara. Untuk memastikan bahwa peningkatan skor ini bukan hanya kebetulan, uji t berpasangan (*paired t-test*) dilakukan. Hasil uji menunjukkan nilai T-statistik sebesar -11.53 dengan P-value 0.0000. P-value ini jauh di bawah ambang batas signifikan standar (0.05), yang berarti perbedaan antara skor pre-test dan post-test adalah sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, ada bukti kuat bahwa acara ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Agar terlihat lebih menarik berikut visualisasi data dalam bentuk grafik.



Gambar 2 visualisasi data

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa acara pengabdian yang dilaksanakan oleh *Algebra and Combinatorics Research Group* (ACRG) Universitas Mataram di SMAN 1 Batukliang Utara berhasil mencapai tujuannya. Peningkatan skor post-test yang signifikan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengetahuan yang lebih baik setelah mengikuti acara.

DISKUSI

Hasil diskusi yang dilakukan selama kegiatan pengabdian di SMAN 1 Batukliang Utara yaitu sebagai berikut:

1. Dhomino Theory

Teori Domino menjelaskan pengaruh antara satu subjek dengan subjek lainnya, dengan menyatakan bahwa jika sebuah negara jatuh dalam pengaruh ideologi tertentu, misalnya komunisme, maka negara-negara di sekitarnya akan mengikuti pengaruh tersebut, layaknya domino yang jatuh satu per satu ketika yang pertama didorong. Teori Domino ini sudah ada sejak masa Perang Dingin dan sering dibicarakan oleh Amerika Serikat. Penerapan Teori Domino dilakukan oleh Amerika Serikat dalam keterlibatannya di Perang Vietnam, dengan kekhawatiran bahwa jika Vietnam menjadi negara komunis, maka negara-negara tetangganya, seperti Laos dan Kamboja, akan menjadi negara komunis pula. Teori Domino dapat membantu memahami bagaimana suatu peristiwa dapat memengaruhi peristiwa lain, sehingga memungkinkan pengambilan tindakan untuk mencegah terjadinya hal buruk yang terjadi secara beruntun. Berikut adalah penjelasan terkait Teori Domino dalam kegiatan pengabdian di SMAN 1 Batukliang Utara.:



Gambar 3 Penyampaian Materi

2. Berfikir Logis dan Kritis

Berfikir logis dan kritis secara umum adalah kemampuan dalam menganalisis informasi dengan sistematis dan objektif dan juga mampu mengevaluasi pendapat atau tanggapan atau keadaan secara lebih detail sebelum menarik kesimpulan dari suatu informasi atau

permasalahan yang didapatkan. Berfikir logis memiliki makna tersendiri yaitu memiliki pemikiran yang terstruktur berdasarkan penalaran yang jelas dan konsisten, yang mengikuti aturan atau prinsip logika yang tepat. Sedangkan, berfikir kritis memiliki makna yaitu kemampuan untuk memberikan pertanyaan, memberikan evaluasi terkait bukti yang didapatkan, serta dapat menimbang permasalahan tersebut dari sudut pandang yang berbeda sebelum menarik suatu kesimpulan. Selain itu berfikir kritis meliputi pemikiran dan penggunaan alasan yang logis. Contoh berfikir logis yaitu ketika seseorang memecahkan suatu masalah matematika dengan mengikuti tahapan-tahapan yang jelas dan terstruktur. Sedangkan, contoh berpikir kritis yaitu ketika seseorang mampu mengevaluasi informasi yang didapatkan dari berbagai sumber serta mampu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari setiap pendapat yang didapatkan. Berikut kegiatan diskusi berpikir untuk memecahkan masalah terkait teori domino yang diberikan:



Gambar 4 Peserta Memecahkan Masalah
Yang Diberikan

3. Penelitian Sebelumnya

Penerapan teori domino dalam pendidikan pernah dilakukan oleh Ramlah (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media menggunakan metode domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Eviyanti *et al* (2020) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh penerapan model pembelajaran *Group Investigation* melalui media domino (domat) lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional pada materi bilangan eksponensial dan bentuk akar. Penting pula mempelajari teori domino untuk mengasah pemikiran dan memberikan pola pikir yang lebih kritis, logis, dan kreatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian masyarakat ini dapat ditarik sebuah kesimpulan, yaitu mampu meningkatkan cara berfikir logis dan kritis terhadap siswa di SMAN 1 Batukliang Utara. Kegiatan ini, diikuti oleh 45 siswa dengan 5 guru, dimana diberikan pula pre-test dan post-test untuk mengevaluasi pengetahuan awal dan perbaikan pemahaman setelah pemberian materi. Setelah melakukan pre-test dan post-test tersebut didapatkan hasil peningkatan secara signifikan dalam memahami dan memecahkan masalah yang diberikan, yang dimana hal tersebut mengindikasikan keefektifan dari program yang dilakukan.

Metode evaluasi sistematis yang menggunakan pre-test dan post-test dan analisis statistik membantu dalam mengumpulkan informasi penting untuk perbaikan pemahaman efektivitas metode tersebut untuk program pendidikan di masa depan. Pengabdian ini penting dilakukan di sekolah-sekolah untuk meningkatkan pola pikir yang logis dan kritis, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu, pengabdian ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan saat ini dapat digunakan sebagai model referensi untuk program pendidikan yang lebih efektif untuk masa mendatang. Adapun saran yang dapat diberikan untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya, yaitu memperluas jangkauan untuk memperkenalkan metode teori domino tersebut untuk mengasah kemampuan berfikir secara logis dan kritis dan mampu memecahkan masalah secara kreatif dikalangan masyarakat luas.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada KPBI Aljabar dan Kombinatorik yang telah memberikan dukungan terhadap kegiatan ini dan Tim MBKM *Algebra and Combinatorics Research Group* (ACRG) program studi Matematika yang sudah meluangkan tenaga dan pikiran demi kelancaran pengabdian ini. Selain itu, kami ucapkan terima kasih kepada SMAN 1 Batukliang Utara yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian masyarakat

MBKM ACRG program studi matematika Universitas Mataram untuk berkolaborasi sebagai partner dalam pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Atoillah, R. A., et al. (2023). Penerapan modifikasi perilaku (shaping) dalam menangani kecanduan game Higgs Domino Island mahasiswa Universitas Darul Ulum. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darul Ulum*, 2(2), 76-81.
- Dispora Kabupaten Sleman. (2018). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Eviyanti, C. Y., Rista, L., & Hadijah, S. (2020). Penerapan model pembelajaran investigasi kelompok melalui media domino matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 999-1010.
- Gayatri, M. R., Ghoffari, L. H., Husni, M. N., Febrilia, B. R. A., Syarifudin, A. G., Wardhana, I. G. A. W., & Putra, L. R. W. (2024). Sosialisasi penulisan artikel ilmiah untuk pengganti skripsi pada mahasiswa Universitas Mataram. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 3(1), 12-16.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Herawati, E. (2017). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Pendidikan berbasis kompetensi di era globalisasi*.
- Latif, A., et al. (2024). Sosialisasi penguatan literasi numerasi matematika menggunakan domino matematika (DOMAT) di Rumah Baca Rambutan. *Community Development Journal*, 5(3), 4269-4278.
- Marfu'ah, L., & Nengsih, R. (2023). Pelatihan tentang penggunaan Mathtype dan cara membuat permainan domino matematika di SD Negeri 01 Kagokan. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 6(1), 32-39.
- Noor, P. P., & Abadi, A. P. (2022). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam perkembangan pembelajaran matematika SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 466-473.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39-47.
- OECD. (2019). *Education at a Glance 2019*. OECD Publishing.

- Pangaribuan, F., et al. (2023). Penggunaan media kartu domino pada pemahaman Alkitab anak sekolah Minggu Gereja HKBP Dame Pematang Siantar. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 3(3), 60-68.
- Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan peningkatan kosa kata bahasa Inggris dengan media permainan kartu domino bagi siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515-524.
- Samura, A. O. (2019). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis melalui pembelajaran berbasis masalah. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 20-28.
- Saputro, T. A., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi construct 2 pada materi aljabar kelas VII. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 10-23.
- Siboro, A. M., Choirunnisa, F., Ramadhan, H. M., Febriani, L. I., Isnaeni, M. F., Syahrul, M., & Salwa, S. (2024). Pengenalan literasi digital siswa-siswi SMP Rahmatullah Al Maarif Darek Lombok Tengah. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 1(3), 01-09.
- Siboro, A. M., Syechah, B. N., Putri, D. E., Maulana, F., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., & Awanis, Z. Y. (2023). Pengenalan teori permainan dan statistika dasar ke siswa SMAN 1 Selong dengan pendekatan MSJ. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 76-80.
- Silaban, P. J., et al. (2023). Sosialisasi alat peraga kartu domino di SD UPT SDN064036 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(6), 677-679.
- Stewart, I. (2004). *Math hysteria: Fun and games with mathematics*. Oxford University Press.
- Zakaria, I., Suyono, S., & Priyatni, E. T. (2021). *Dimensi berpikir kritis* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Zuhriyah, A. (2022). Model pembelajaran kolaboratif teknik pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir matematika siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(2), 100-108.

Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Siswa Menggunakan Implementasi Teori Domino di SMAN 1 Batukliang Utara

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 id.scribd.com Internet Source 2%

2 abdulghofur91.wordpress.com Internet Source 1%

3 123dok.com Internet Source 1%

4 eprints.unram.ac.id Internet Source 1%

5 www.stkipgetsempena.ac.id Internet Source <1%

6 repository.upi.edu Internet Source <1%

7 strategidanbisnis.com Internet Source <1%

8 journal.unnes.ac.id Internet Source <1%

jurnal.untan.ac.id

9

Internet Source

<1 %

10

www.kompasiana.com

Internet Source

<1 %

11

Serly Deliza Putri, Rahmi Oktayory Wikarya.
"Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap
Penguasaan Goi Siswa Kelas XI SMAN 1 X
Koto", AHKAM, 2024

Publication

<1 %

12

Surya Dewi Fatmawati. "IMPROVING
STUDENTS' ACHIEVEMENT IN CREATING
BROCHURE BY USING MEDIA OF ANIMATION
VIDEO TO THE TENTH GRADE OF MIPA 1 SMA
NEGERI 1 TONGAS PROBOLINGGO", JIRA:
Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

13

Yusryanto, Salmawati. "The Pengaruh
Pendekatan Pembelajaran Blended Learning
Menggunakan Platform Zoom Terhadap Hasil
Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah
Pertama", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2021

Publication

<1 %

14

kabinetrakyat.com

Internet Source

<1 %

15

ml.scribd.com

Internet Source

<1 %

16	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.lomboksociety.web.id Internet Source	<1 %
18	www.scribd.com Internet Source	<1 %
19	Uswatun Hasanah. "NURTURING SELF-CONTROL THROUGH SPIRITUAL JOURNEY: ANALYSIS OF ISLAMIC EDUCATIONAL PHILOSOPHY IN THE HAJJ", <i>Multazam : Jurnal Manajemen Haji dan Umrah</i> , 2023 Publication	<1 %
20	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
21	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
22	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
23	es.scribd.com Internet Source	<1 %
24	fisip.uns.ac.id Internet Source	<1 %
25	geograf.id Internet Source	<1 %

26	imronfauzi.wordpress.com Internet Source	<1 %
27	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
28	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
31	snhrp.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
32	yunmtkb26.blogspot.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On