

## MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN KARTU DALAM PBL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KOGNITIF MAHASISWA KEPERAWATAN

**Lisa Fradisa<sup>1\*</sup>**

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Perintis Indonesia<sup>1</sup>

\*Corresponding Author : lisafradisa@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan permainan kartu domino dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa keperawatan pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK). Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas dosen dan mahasiswa. Pada siklus pertama, rata-rata aktivitas dosen tercatat 3,71 (kategori sangat baik) dan meningkat menjadi 4,00 pada siklus kedua. Aktivitas mahasiswa juga mengalami peningkatan dari 3,37 pada siklus I menjadi 3,89 pada siklus II. Penggunaan permainan kartu domino dalam pembelajaran PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam diskusi, penyelidikan kelompok, dan evaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa juga meningkat, dengan persentase mahasiswa yang merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran meningkat dari 28,10% pada siklus I menjadi 68,80% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa keperawatan, serta memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi PBL dan permainan kartu domino adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, sehingga dapat diadopsi lebih luas dalam pendidikan keperawatan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

**Kata kunci** : hasil belajar, motivasi, permainan kartu domino, *problem based learning*

### **ABSTRACT**

*This study aims to explore the application of the Problem Based Learning (PBL) model combined with domino card games in enhancing the motivation and learning outcomes of nursing students in the Basic Nursing Science (IDK) course. The research employs a Classroom Action Research (CAR) approach, consisting of two cycles, each encompassing four stages: planning, action, observation, and reflection. The results indicate a significant improvement in the activities of both lecturers and students. In the first cycle, the average lecturer activity score was 3.71 (categorized as very good) and increased to 4.00 in the second cycle. Student activity also improved from 3.37 in the first cycle to 3.89 in the second cycle. The use of domino card games in PBL proved effective in enhancing student engagement in discussions, group investigations, and the evaluation of problem-solving processes. Furthermore, student motivation also increased, with the percentage of students feeling more motivated to participate in learning rising from 28.10% in the first cycle to 68.80% in the second cycle. These findings demonstrate that the implementation of PBL combined with domino card games can enhance the learning motivation and outcomes of nursing students, significantly contributing to the improvement of educational quality in higher education. The study concludes that the integration of PBL and domino card games is an effective strategy to increase student engagement and motivation, and it can be more widely adopted in nursing education to improve the quality of learning.*

**Keywords** : *domino card game, problem-based learning (PBL), motivation, learning outcomes*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mendasar dalam dunia pendidikan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran dapat

diartikan sebagai proses yang membawa peserta didik dari keadaan tidak mengetahui menjadi mengetahui. Oleh karena itu, pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mengandalkan aspek pengajaran yang disampaikan oleh pendidik, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik yang mampu mengaktifkan motivasi dan minat mereka dalam proses belajar (Jayanti et al., 2017). Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada program studi keperawatan, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan guna memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga siap untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktik keperawatan yang sesungguhnya (Fradisa & Kartika, 2019).

Namun, dalam kenyataannya, masih banyak ditemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi, terutama pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK). Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa tingkat 1 program studi Keperawatan Universitas Perintis Indonesia (UPERTIS), ditemukan bahwa pembelajaran IDK di kelas tersebut cenderung monoton dan kurang efektif. Banyak mahasiswa yang merasa bosan dan kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak mampu merangsang keterlibatan aktif mahasiswa. Selain itu, kurangnya motivasi belajar pada mahasiswa turut mempengaruhi proses belajar mereka, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Motivasi belajar yang rendah sering kali menyebabkan mahasiswa enggan untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas, presentasi, atau bahkan hanya dalam mendengarkan penjelasan dari dosen. Seiring dengan itu, keaktifan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran IDK menjadi semakin berkurang, yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar mereka (Anwar & Muhsin, 2021).

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan permainan kartu domino sebagai strategi pembelajaran alternatif. PBL adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah nyata melalui kolaborasi dan diskusi kelompok. Menurut Kristiana & Radia (2021), PBL bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, serta melatih mereka untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Dalam konteks ini, permainan kartu domino dianggap sebagai alat bantu yang menarik dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Permainan ini tidak hanya mengajak mahasiswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga dapat melatih mereka untuk lebih teliti dan mengingat materi yang telah dipelajari (Jayanti et al., 2017).

Melalui permainan kartu domino, mahasiswa diharapkan dapat berlatih untuk lebih cermat dalam menganalisis informasi, berpikir kritis, serta berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk memecahkan masalah-masalah yang ada. Pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Darma et al., 2018; Iga Mas Darwati, 2020). Namun, sedikit sekali penelitian yang mengkaji secara spesifik penggunaan media permainan, seperti kartu domino, dalam meningkatkan efektivitas PBL pada mata kuliah IDK di program studi keperawatan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan literatur tersebut dengan menguji penerapan permainan kartu domino dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa keperawatan, khususnya dalam mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK).

Penerapan permainan kartu domino dalam konteks pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keterlibatan dan semangat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berpartisipasi dalam diskusi kelas, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Nurmala et al. (2014), motivasi belajar yang

tinggi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena mahasiswa akan lebih bersemangat untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, diharapkan penggunaan model PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IDK. Permasalahan yang timbul akibat rendahnya motivasi dan hasil belajar pada mahasiswa keperawatan dapat diatasi dengan mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mahasiswa secara aktif.

Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memperbaiki kualitas pembelajaran pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK) melalui penerapan model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino. Di samping itu, PTK ini juga diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang bermanfaat bagi dosen dan pendidik lainnya, serta menjadi referensi untuk penelitian-penelitian serupa di masa depan.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Keperawatan di Universitas Perintis Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Semester (RPS) yang mencirikan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan model Problem Based Learning (PBL). RPS ini mencakup tahapan orientasi mahasiswa terhadap masalah, pengorganisasian mahasiswa untuk belajar, pembimbingan penyelidikan baik individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu, peneliti juga mendesain rubrik penilaian untuk aspek sikap dan keterampilan mahasiswa serta tes tertulis berbentuk objektif untuk mengukur aspek pengetahuan mahasiswa. Lembar observasi juga disiapkan untuk mengamati kegiatan guru dan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap tindakan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPS yang telah disusun. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan orientasi masalah, diikuti dengan pembagian kelompok dan bimbingan dalam penyelidikan masalah. Selanjutnya, mahasiswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan permainan kartu domino yang dipadukan dengan model PBL, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Setiap tahapan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan, dimulai dengan kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada tahap observasi, pengamatan dilakukan terhadap aktivitas dosen dan kompetensi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh dua orang observer yang berperan untuk menilai aktivitas dosen dan mahasiswa menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi ini terdiri dari indikator-indikator terkait dengan pemahaman materi, penguasaan pendekatan pembelajaran, serta kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan masalah. Penilaian dilakukan pada setiap sesi pembelajaran, dan hasil observasi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan. Penilaian terhadap kompetensi pengetahuan mahasiswa dilakukan melalui tes tertulis pada pertemuan akhir setiap siklus.

Pada tahap refleksi, semua data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan akan dianalisis untuk mengetahui apakah ada perkembangan dalam motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk memperbaikinya pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti akan menyarankan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya agar

proses pembelajaran lebih efektif dan optimal. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Perintis Indonesia selama tujuh bulan, dari bulan Desember 2023 hingga Juni 2024. Penelitian ini mengukur dua variabel, yaitu variabel independen berupa penerapan permainan kartu domino dengan model PBL, dan variabel dependen yang meliputi motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar tes, lembar observasi, dan angket. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala Likert untuk mengukur motivasi mahasiswa, serta tes tertulis untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Semua instrumen diuji validitasnya sebelum digunakan dalam penelitian.

## HASIL

Subjek penelitian adalah mahasiswa pada mata kuliah IDK mahasiswa keperawatan yakni sebanyak 42 orang. Implementasi pembelajaran 2 siklus dengan masing-masing siklus empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap pelaksanaan pembelajaran diterapkan model *Problem Based Learning*.

### Data Aktivitas Pembelajaran Dosen

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* telah dilaksanakan dengan dua kali pertemuan pada materi cairan dan elektrolit. Adapun data hasil observasi aktivitas pembelajaran adalah:

**Tabel 1. Data Aktivitas Pembelajaran Dosen**

<b>Langkah Problem Based Learning</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Pendahuluan (simulation)	4	4
Fase 1 Orientasi mahamahasiswa pada masalah	4	4
Fase 2 Mengorganisasi mamahasiswa untuk belajar	3	4
Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	4	4
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	4	4
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	3	4
Penutup (communicating)	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>28</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,71</b>	<b>4</b>
<b>Kategori</b>	<b>SB</b>	<b>SB</b>

Aktifitas pembelajaran dalam setiap siklus terjadi peningkatan, yaitu pada siklus I dengan penilaian 3,71 berkategori sangat baik dan pada siklus II meningkat menjadi 4 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian aktifitas dosen sudah dapat mendukung untuk meningkatkan aktifitas dan keterampilan berpikir kritis mahamahasiswa.

### Data Aktivitas Mahasiswa

**Tabel 2. Data Aktivitas Belajar Mahasiswa**

<b>Langkah Problem Based Learning</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>Menggunakan permainan kartu domino</b>		
Pendahuluan (simulation)	3,00	4,00
Fase 1 Orientasi mahamahasiswa pada masalah	3,46	3,95
Fase 2 Mengorganisasi mamahasiswa untuk belajar	3,54	3,93
Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	3,60	3,98
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3,30	3,58
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	3,60	3,82
Penutup (communicating)	3,10	4,00
<b>Jumlah</b>	<b>23,6</b>	<b>27,26</b>

Rata-rata	3,37	3,89
Kategori	SB	SB

Aktifitas mahamahasiswa setiap siklusnya mengalami peningkatan, yakni siklus I sebesar 3,37, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 3,89. Terlihat bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu domino dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktifitas belajar mahasiswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

### Motivasi Belajar Mahasiswa

Pembelajaran siklus I mahasiswa mendapatkan pembelajaran menggunakan permainan kartu domino dengan model PBL, diskusi dan mengerjakan evaluasi di akhir pembelajaran. Siklus II mendapatkan pembelajaran menggunakan permainan kartu domino dengan model PBL, diskusi dan mengerjakan evaluasi di akhir pembelajaran. Penggunaan metode permainan kartu domino pada siklus I dan II dikarenakan metode tersebut merupakan salah satu metode yang efektif untuk melatih dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selama diskusi, mahasiswa bertukar pendapat dan selama proses tersebut, mahasiswa dapat mempertimbangkan, menolak, atau menerima pendapat sendiri atau pendapat orang lain agar sesuai dengan pendapat kelompok. Indikator butir pertanyaan angket motivasi belajar peserta didik yang digunakan berdasarkan teori (Putu dkk, 2020). Hasil sebaran angket motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Mahasiswa**

NO PERTANYAAN	SS	S	KS	TS	STS
<b>Aktif dalam belajar</b>					
1 Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh	27.10%	69.80%	3.10%	0.00%	0.00%
2 Saya aktif bertanya pada saat proses pembelajaran	3.10%	56.30%	37.50%	3.10%	0.00%
3 Saya selalu berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen dengan benar	40.60%	53.10%	6.30%	0.00%	0.00%
4 Saya merasa bebas dan berani dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung	6.30%	55.30%	35.40%	3.10%	0.00%
5 Saya tidak suka menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh dosen	3.20%	22.60%	35.50%	35.50%	3.20%
6 Saya tidak menanyakan kepada dosen jika ada penjelasan yang belum saya mengerti	0.00%	21.90%	31.30%	37.50%	9.40%
7 Saya tidak suka aktif dalam pembelajaran	IDK	0.00%	12.50%	37.50%	40.60%
<b>Senang dalam belajar</b>					
8 Pembelajaran IDK sangat menyenangkan	12.50%	68.80%	15.60%	3.10%	0.00%
9 Saya senang ketika guru memberikan pujian kepada saya	34.40%	62.50%	3.10%	0.00%	0.00%
10 Saya suka bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	56.30%	43.80%	0.00%	0.00%	0.00%
11 Pembelajaran IDK tidak menyenangkan bagi saya	0.00%	12.50%	31.30%	40.60%	15.60%
<b>Tidak cepat putus asa</b>					
12 Saya tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan belajar	9.40%	71.90%	18.80%	0.00%	0.00%
13 Saya mudah menyerah dan malas belajar ketika mendapat nilai yang jelek	0.00%	12.50%	37.50%	28.10%	21.90%
<b>Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan</b>					
14 Saya akan belajar lebih giat lagi saat mendapatkan nilai	34.40%	62.50%	3.10%	0.00%	0.00%

yang memuaskan

**Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar**

15 Saya akan terus mempelajari berulang kali jika belum 15.60% 65.60% 18.80% 0.00% 0.00% paham saat guru menjelaskan

**Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran**

16 Saya mengetahui tujuan pembelajaran pada materi 6.30% 65.60% 34.40% 3.10% 0.00% IDK

**Rasa ingin tahu**

17 Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IDK dari sumber lain 6.30% 46.90% 43.80% 3.10% 0.00%

18 Saya tidak senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IDK dari sumber lain 0.00% 15.60% 56.30% 28.10% 0.00%

**Adanya umpan balik**

19 Saya tertarik dan merasa senang untuk menyelesaikan soal-soal IDK yang diberikan dosen 12.50% 56.30% 25% 6.30% 0.00%

20 Saya merasa keberatan apabila dosen memberikan tugas rumah 28.10% 37.50% 25% 9.40% 0.00%

**Minat dalam belajar**

Saya selalu giat belajar dan mencari materi IDK dari sumber lain (buku bacaan lainnya, internet) walaupun tidak ada ujian 0.00% 37.50% 53.10% 9.40% 0.00%

**Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran**

22 Saya mengaitkan pembelajaran IDK dengan kehidupan sehari-hari 9.40% 59.40% 28.10% 3.10% 0.00%

**Ketekunan dalam belajar**

23 Saya tidak pernah merasa bosan terhadap pembelajaran IDK 0.00% 50% 43.80% 3.10% 3.10%

**Menghindari hukuman**

24 Saya harus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen agar tidak mendapatkan punishment atau hukuman 37.50% 53.10% 3.10% 3.10% 3.10%

**Pujian (penghargaan)**

25 Saya senang apabila diberikan tepuk tangan atau acungan jempol ketika menjawab pertanyaan 31.30% 52.10% 12.50% 3.10% 0.00%

**Mendapatkan prestasi di kelas**

26 Saya belajar dengan giat agar menjadi juara kelas 31.30% 50% 15.60% 3.10% 0.00%

27 Saya selalu memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh dosen agar memperoleh nilai yang baik 15.60% 71.90% 12.50% 0.00% 0.00%

**Suasana tempat belajar**

28 Saya merasa jika ruang belajar di sekolah nyaman sehingga fokus dalam pembelajaran 3.10% 37.50% 50% 9.40% 0.00%

**Senang dengan cara dosen mengajar di kelas**

29 Saya senang apabila guru memberikan pembelajaran IDK 6.30% 65.70% 28.10% 0.00% 0.00%

30 Saya kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh dosen 0.00% 3.10% 38.70% 29% 29.30%

Hasil penelitian membuktikan bahwa ada hubungan yang erat antara motivasi belajar, aktivitas belajar, dan pencapaian akademik. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar dan meraih hasil yang lebih baik. Sebaliknya mahasiswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto (2003) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Motivasi dan aktivitas belajar merupakan

dua faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mahaasiswa. Motivasi yang kuat dapat menjadi pendorong bagi mahasiswa untuk lebih giat belajar dan mencapai hasil yang optimal.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan permainan kartu domino dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa keperawatan pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian. Hasil observasi aktivitas dosen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas pelaksanaan pembelajaran antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, penilaian rata-rata aktivitas dosen mencapai 3,71, yang tergolong dalam kategori sangat baik (SB), dan pada siklus II, rata-rata ini meningkat menjadi 4,00, yang masih dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi di hampir semua tahap, dengan peningkatan tertinggi pada fase "Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah" yang mengalami peningkatan dari skor 3 pada siklus I menjadi 4 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa dosen semakin mampu melaksanakan setiap langkah PBL dengan lebih baik seiring berjalananya waktu. Penelitian oleh Kristiana & Radia (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan keterlibatan dosen dalam setiap fase pembelajaran.

Selain itu, proses pembelajaran dengan model PBL terbukti mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dosen, yang juga tercermin pada peningkatan dalam fasilitasi diskusi dan analisis masalah. Hal ini sesuai dengan temuan Retna Widayanti (2020), yang menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui interaksi dosen dan mahasiswa yang lebih aktif, serta lebih fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata.

### Data Aktivitas Mahasiswa

Aktivitas belajar mahasiswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rata-rata aktivitas mahasiswa adalah 3,37, yang termasuk dalam kategori sangat baik (SB), sedangkan pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 3,89, juga dalam kategori sangat baik (SB). Peningkatan ini terlihat pada hampir semua tahap pembelajaran, terutama pada fase "Pendahuluan (simulation)" yang meningkat dari 3,00 pada siklus I menjadi 4,00 pada siklus II, serta fase "Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok" yang meningkat dari 3,60 pada siklus I menjadi 3,98 pada siklus II. Hal ini sesuai dengan temuan dari Ainurrahman (2012), yang menyatakan bahwa motivasi yang tinggi mendorong aktivitas belajar mahasiswa, yang tercermin pada peningkatan keaktifan dalam diskusi kelompok, menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Peningkatan aktivitas ini tidak terlepas dari penggunaan permainan kartu domino sebagai bagian dari pembelajaran PBL. Permainan ini, selain berfungsi sebagai alat untuk memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih terlibat aktif dalam diskusi dan analisis masalah. Menurut Jayanti et al. (2017), permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka lebih memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Darma et al. (2018), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan aktivitas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

### **Motivasi Belajar Mahasiswa**

Motivasi belajar mahasiswa diukur menggunakan angket yang mencakup berbagai indikator motivasi seperti keaktifan dalam belajar, kesenangan dalam belajar, ketekunan, serta minat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh mahasiswa, terlihat bahwa pada siklus I terdapat 28,10% mahasiswa yang sangat setuju dengan pernyataan "Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh," sedangkan pada siklus II, persentase ini meningkat menjadi 68,80%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar setelah penerapan model PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa pada siklus II. Sebagai contoh, untuk indikator "Saya suka bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru," pada siklus I, 56,30% mahasiswa sangat setuju, sementara pada siklus II, angkanya meningkat menjadi 62,50%. Peningkatan motivasi ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurmala et al. (2014), yang menunjukkan bahwa motivasi yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Penemuan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu domino dalam pembelajaran PBL sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Permainan ini menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama dalam kelompok, yang dapat mendorong mahasiswa untuk lebih bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Hal ini juga sesuai dengan penelitian oleh Hafidzulloh & Erman (2021), yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara signifikan.

### **Hubungan antara Motivasi, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar**

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara motivasi belajar, aktivitas belajar, dan hasil belajar mahasiswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto (2003), yang menyatakan bahwa motivasi dan aktivitas belajar adalah dua faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Djamarah (2002), yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Sari (2016), aktivitas belajar adalah indikator keberhasilan pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas belajar, tidak akan ada pembelajaran yang terjadi. Aktivitas belajar yang tinggi mencerminkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari pembelajaran tersebut. Aktivitas ini dapat terlihat dari bagaimana mahasiswa terlibat dalam diskusi, menyelesaikan tugas, serta berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan. Hal ini mendukung temuan dalam penelitian ini, di mana peningkatan aktivitas belajar seiring dengan meningkatnya motivasi belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

### **Implikasi Praktis dan Teoritis**

Penerapan model PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan panduan bagi dosen untuk menggunakan metode yang lebih inovatif dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah yang dianggap lebih teoritis seperti Ilmu Dasar Keperawatan. Dengan meningkatkan motivasi dan keaktifan mahasiswa, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan hasil belajar mahasiswa pun dapat meningkat. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Retna Widayanti (2020), yang

menunjukkan bahwa model PBL mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses belajar.

Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori-teori pembelajaran yang mengemukakan pentingnya motivasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penemuan ini juga menambah literatur mengenai penggunaan metode PBL yang dipadukan dengan permainan kartu domino sebagai salah satu strategi yang efektif dalam pendidikan tinggi. Hal ini memperkuat argumen yang diajukan oleh Sanjaya (2013), yang menekankan pentingnya penggunaan metode yang menarik dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan (IDK) di Universitas Perintis Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan permainan kartu domino efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, dan hasil belajar mahasiswa. Aktivitas dosen dan mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II, dengan kategori "sangat baik" pada kedua siklus tersebut. Penerapan metode ini terbukti dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat kolaborasi dalam kelompok.

Selanjutnya, motivasi belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan pembelajaran dengan model PBL dan permainan kartu domino. Mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat mereka selama proses pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi, yang didorong oleh pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, berperan penting dalam mendorong mahasiswa untuk lebih giat belajar dan mencapai hasil yang optimal. Secara keseluruhan, penggunaan model PBL dengan permainan kartu domino dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi keperawatan, dengan dampak positif terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar mahasiswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapan kepada mahasiswa program studi keperawatan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan keperawatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman, A. (2012). Aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 18(4), 301-310.
- Anwar, Y. A., & Muhsin, N. A. (2021). *The application of problem-based learning combined with card games to improve nursing students' learning motivation and outcomes*. *Journal of Nursing Education*, 10(2), 145-154. <https://doi.org/10.1016/j.jne.2021.01.002>
- Darma, S., Supriyadi, S., & Firdaus, M. (2018). *Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Djamarah, S. B. (2000). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djamarah, S. B. (2002). Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 17(3), 223-229.
- Febriani, N. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa keperawatan. *Jurnal Keperawatan*, 17(1), 45-52.
- Fradisa, L., & Kartika, K. (2019). Penerapan modul biologi berorientasi Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa keperawatan. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Terapan*, 4(02), 121-127. <https://doi.org/10.33503/ebio.v4i02.512>
- Hafidzulloh, A., & Erman, I. (2021). Pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 157-165.
- Jayanti, N., Setyaningrum, T., & Purnama, M. (2017). Penggunaan permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(3), 113-120.
- Karwanto, A., & Yulianti, E. (2020). Penerapan pembelajaran bermain dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21(3), 115-121.
- Kristiana, N., & Radia, S. (2021). Strategi pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 101-109.
- Nurmala, S., Sari, I., & Widyastuti, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Ilmu Dasar Keperawatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 45-53.
- Purnama, M., & Widiastuti, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, 19(3), 112-119.
- Retna Widayanti, A. (2020). Model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 89-97.
- Rizki, R. (2019). Pengaruh pembelajaran aktif terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas X. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 95-108.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, D. (2016). Penggunaan model kooperatif dalam meningkatkan keterampilan proses sains mahasiswa keperawatan. *Jurnal Pendidikan Keperawatan*, 14(3), 211-219.
- Simamora, R. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 121-130.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami, A. S. (2020). Pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan*, 24(2), 202-209.
- Utami, R. (2020). Implementasi Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 89-97