

**MULTI PERAN GURU DAN PENGGUNAAN MEDIA DOMINO DALAM
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP ISLAM KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH

MAULIDINA YULIS ROHIMAH

NIM 210102110110



**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**MULTI PERAN GURU DAN PENGGUNAAN MEDIA DOMINO DALAM
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP ISLAM KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

*Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S. Pd.)*

OLEH

MAULIDINA YULIS ROHIMAH

NIM 210102110110



**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Eksplorasi Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Malang” oleh Maulidina Yulis Rohimah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP.196903241996031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP.1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang"** oleh Maulidina Yulis Rohimah (210102110110) ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Juni 2025.

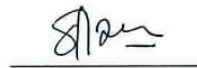
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Anek Rahmaniah, S. Sos, M.Si
NIP.197203202009012004

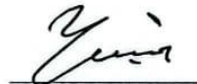
:



Sekretaris Penguji

Dr. Muh. Yunus, M. Si
NIP.196903241996031002

:



Pembimbing

Dr. Muh. Yunus, M. Si
NIP.196903241996031002

:



Penguji

Mohammad Miftahusyai'an, M. Sos
NIP. 197801082014111001

:



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang



Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Muh. Yunus, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Maulidina Yulis Rohimah
Lamp: 4 (Empat) Eksemplar
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK) UIN Maliki Malang
Di Malang
Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Maulidina Yulis Rohimah
NIM : 210102110110
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Eksplorasi Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulidina Yulis Rohimah
NIM : 210102110110
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Eksplorasi Multi Peran Guru dan Penggunaan Media
Domino dalam Mengaktifkan Peserta Didik pada
Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso
Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Juni 2025

Hormat saya,



Maulidina Yulis Rohimah
NIM.210102110110

LEMBAR MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

(Al-Baqarah 268)

“ sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Al-Insyirah:5)

“Life can be heavy , especially i you try to carry it all at once, part of growing up and moving into new chapters of you life is about catch or release. What I mean by that is, knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things, all grudges, decide what is yours to hold and let the rest go”

~ Taylor Swift ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbilalamin, sebagai wujud syukur yang tiada terhingga kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan taufiq-Nya yang telah membimbing penulis dalam menuntaskan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang setia membela serta menyiarkan agama islam. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Martulis dan ibu Yulmina, dengan segenap rasa hormat dan cinta yang tak terukur, skripsi ini penulis mempersembahkan untuk kedua orang tua tercinta, yang telah menjadi nafas dalam setiap doa, langkah dalam setiap perjuangan, dan cahaya dalam setiap kegelapan. Dalam diam kalian berjuang, dalam letih kalian tersenyum, dan dalam doa kalian menitipkan harapan untuk masa depan penulis. Segala pencapaian ini takkan pernah ada tanpa kasih sayang, kesabaran, dan pengorbanan yang tak terhitung. Semoga hasil sederhana ini menjadi bukti kecil dari cinta penulis yang besar, meski belum sebanding dengan segala yang telah kalian berikan.
2. Dosen pembimbing skripsi bapak Dr. Muh. Yunus, M.Si, yang senantiasa sabar membimbing, memberikan arahan, dan motivasi dalam setiap proses penulisan skripsi ini. Ilmu, nasihat, dan bimbingan bapak adalah cahaya

yang menerangi jalan penulis hingga terselesainya skripsi ini. Terima kasih atas dedikasi dan keikhlasan bapak.

3. SMP Islam Karangploso Malang, Lembaga pendidikan yang telah membuka pintu ilmu dan memberikan kesempatan besar bagi saya untuk menimba pengetahuan dan pengembangan diri. Terima kasih atas segala fasilitas dan pengalaman berharga yang telah diberikan.
4. Kakak peneliti yaitu Nirmala Yulisningati dan Candrani Yulis Rohmatulloh, untuk kakak tercinta yang selalu menjadi sosok panutan dalam diam. Terimakasih atas segala dukungan, nasihat, dan perhatian yang tak selalu terucap, tapi begitu terasa. Dalam setiap langkah, ada keteladanan dan kekuatan dari kakak menjadi penyemangat penulis untuk terus maju. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi kebanggaan atas kasih yang telah kakak berikan dengan tulus.
5. Sahabat peneliti yaitu Rahmadia, Zahra, Issa, untuk sahabat-sahabat yang setia berjalan bersama dalam proses panjang penuh perjuangan. Terima kasih atas kehadiran, dukungan, dan pengertian yang tak pernah henti, disaat semangat mulai redup dan langkah terasa berat. Semoga kebersamaan ini selalu menjadi ruang yang saling menguatkan, meski langkah kita kelak akan berbeda arah.
6. Maulidina Yulis Rohimah, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. sulit bisa bertahan sampai titik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk

mencoba. *God thank you for being me independent women. i know there are more great ones but i'm pround of this achievement.*

7. Dan untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya. Semoga skripsi ini bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Dengan meneyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino Dalam Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang” Semoga keberkahan dan kedamaian senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga beliau, para sahabat, serta para pengikut setia yang dengan tulus membela dan menyebarkan Islam. Dengan selesainya tugas akhir ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunannya.

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA, Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof, Dr. Nur ali, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. M. Yunus, M.Si, Pembimbing skripsi saya, yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan saya selama proses penulisan tugas akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, Pembimbing akademik saya, yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan selama masa studi saya di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Semua dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS) yang telah dengan tulus berbagi ilmu kepada saya.

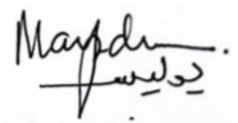
7. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, guru-guru, staf, dan siswa siswi SMP Islam Karangploso yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan dan mendukung saya selama proses penyelesaian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat sepenuhnya menggambarkan rasa syukur saya selain “terima kasih banyak” Tugas akhir ini tentu jauh dari sempurna, oleh karena itu saya dengan rendah hati menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Saya juga memohon maaf dengan tulus apabila terdapat kesalahan atau kata-kata yang kurang berkenan.

Akhirnya, saya berharap tugas akhir ini telah disusun dengan baik dan terhindar dari hal-hal yang tidak sesuai. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pembaca.

Malang, 10 Desember 2024

Penulis



Maulidina Yulis Rohimah

210102110110

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xx
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Orisinalitas Penelitian.....	12
F. Definisi Istilah.....	19
1. Peran Guru	19
2. Media Domino	20
3. Mengaktifkan Belajar	21
4. Pembelajaran IPS	21
G. Sistematika Penulisan.....	21

BAB II.....	24
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
A. Kajian Teori.....	24
B. Perspektif Teori Dalam Islam	60
C. Kerangka Berpikir	64
BAB III.....	67
METODE PENELITIAN	67
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	67
B. Lokasi Penelitian	69
C. Kehadiran Penelitian	70
D. Subjek Penelitian.....	70
E. Data Dan Sumber Data.....	72
F. Instrumen Penelitian.....	73
G. Teknik Pengumpulan Data.....	76
H. Pengecekan Keabsahan Data	79
I. Analisis Data.....	82
J. Prosedur Penelitian.....	84
BAB IV	86
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	86
A. Paparan Data	86
1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso	86
2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso	98
3. Keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso.....	105
B. Hasil Penelitian	114
1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso	114
2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso	116

3. Keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso.....	117
BAB V.....	119
PEMBAHASAN.....	119
1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso	119
2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso	127
3. Keaktifan peserta didik setelah guru memerankan tugasnya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso.....	130
BAB VI	133
PENUTUP	133
A. Kesimpulan	133
B. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN	143
BIODATA MAHASISWA.....	165

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	16
Tabel 1.2 Pedoman Instrumen.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru Mengajar Dikelas.....	80
Gambar 4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat.....	88
Gambar 4.3 Wawancara Terkait uru sebagai Fasilitator.....	90
Gambar 4.4 Guru sebagai Pembimbing di Kelas.....	94
Gambar 4.5 Guru sebagai Pembimbing di Kelas.....	96
Gambar 4.6 Wawancara dengan Peserta Didik.....	97
Gambar 4.7 Pembagian Kelompok di Kelas.....	100
Gambar 4.8 Media Domino Materi Pemberdayaan Masyarakat.....	101
Gambar 4.9 Penggunaan Media Domino.....	102
Gambar 4.10 Wawancara Terkait Penggunaan Domino.....	104
Gambar 4.11 Peserta Didik Aktif Bertanya Di Kelas.....	106
Gambar 4.12 Wawancara Peserta Didik Gambar.....	107
Gambar 4.13 Aktif Diskusi Pada Pembelajaran Terkait Aktif Bertanya di Kelas	108
Gambar 4.14 Peserta Didik Mengerjakan Tugas dengan Teliti.....	109
Gambar 4.15 Wawancara dengan Guru terkait Peserta Didik Aktif Mengerjakan Tugas.....	111
Gambar 4.16 Peserta Didik Sebelum Aktif.....	112
Gambar 4.17 Peserta Didik Setelah Aktif.....	112

LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Observasi.....	143
Lampiran 2. Hasil Obervasi.....	144
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru.....	145
Lampiran 4. Indikator “Peran Guru”, “Media Domino”, dan “Belajar Aktif”...147	
Lampiran 5. Media Domino Materi Pemberdayaan Masyarakat.....	148
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	149
Lampiran 7. Buku Pedoman Guru.....	152
Lampiran 8. Lembar Kerja Peserta Didik.....	152
Lampiran 9. Dokumentasi.....	153
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	156
Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian.....	157
Lampiran 12. Bimbingan Skripsi.....	158
Lampiran 13. Sertifikat Bebas Plagiasi.....	164

ABSTRAK

Maulidina, Yulis Rohimah, 2025, Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Muh. Yunus, M.Si

Kata Kunci: Multi Peran Guru, Media domino, Belajar aktif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS yang masih didominasi metode ceramah. Keaktifan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru serta media pembelajaran yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso, (2) penggunaan media domino dalam mengaktifkan peserta didik, dan (3) keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru IPS dan peserta didik kelas VII di SMP Islam Karangploso.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menjalankan multi peran secara aktif, yaitu sebagai pengajar, fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Peran-peran ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Selain itu, penggunaan media domino terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar, baik melalui kerja sama, diskusi, maupun pemahaman konsep yang lebih menyenangkan. Kombinasi antara peran guru dan penggunaan media domino menghasilkan peningkatan keaktifan belajar siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran IPS tidak hanya ditentukan oleh materi, melainkan juga oleh keterlibatan guru dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

ABSTRAK

Maulidina, Yulis Rohimah, 2025, Multi Role of Teachers and the Use of Domino Media in Student Activeness in Social Studies Learning for Grade VII at SMP Islam Karangploso, Malang Regency, Thesis, Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Dr. Muh. Yunus, M.Si

Keywords: Multi Role Teacher, Domino Media, Active Learning

This research is motivated by the low level of student activity in social studies learning which is still dominated by the lecture method. Student learning activity is greatly influenced by the role of the teacher and the learning media used. The purpose of this study is to describe (1) the teacher's multiple roles in activating students in social studies learning for class VII at SMP Islam Karangploso, (2) the use of domino media in activating students, and (3) student activity after the teacher applies his multiple roles and domino media is used in social studies learning for class VII at SMP Islam Karangploso.

This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study consisted of social studies teachers and grade VII students at SMP Islam Karangploso.

The results of the study showed that teachers have actively carried out multiple roles, namely as teachers, facilitators, guides, motivators, and evaluators. These roles support the creation of active and participatory learning. In addition, the use of domino media has been proven to be able to increase student activity in learning activities, both through cooperation, discussion, and more enjoyable understanding of concepts. The combination of the role of teachers and the use of domino media results in increased student learning activity cognitively, affectively, and psychomotorically. Thus, the success of social studies learning is not only determined by the material, but also by teacher involvement and the use of appropriate learning media.

خلاصة

مولدينا، يوليس روجيه، ٢٠٢٥ الأدوار المتعددة للمعلمين واستخدام وسائط الدومينو في نشاط الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة إسلام كارانجيلوسو الثانوية، مقاطعة مالانغ، رسالة ماجستير، برنامج دراسات تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. مشرف الرسالة: الدكتور محمد يونس، ماجستير في العلوم الاجتماعية.

يقول مفتاح: طشنا ملعتنا، ايديم ونيمود، راودلا ددعتم ملعم

ينبع هذا البحث من انخفاض مستوى نشاط الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية، والذي لا يزال يهيمن عليه أسلوب المحاضرة. ويتأثر نشاط تعلم الطلاب بشكل كبير بدور المعلم ووسائل التعلم المستخدمة. والغرض من هذه الدراسة هو وصف (١) الأدوار المتعددة للمعلم في تنشيط الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة إسلام كارانجيلوسو الثانوية، (٢) استخدام وسائل الدومينو في تنشيط الطلاب، و(٣) نشاط الطلاب بعد تطبيق المعلم لأدواره المتعددة واستخدام وسائل الدومينو في تعلم الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة إسلام كارانجيلوسو الثانوية.

تعتمد هذه الدراسة على منهج وصفي نوعي، وجمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. شملت عينة الدراسة معلمي الدراسات الاجتماعية وطلاب الصف السابع في مدرسة إسلام كارانجيلوسو الابتدائية.

أظهرت نتائج الدراسة أن المعلمين قاموا بأدوار متعددة بنشاط، كمعلمين، وميسرين، وموجهين، ومحفزين، ومقيمين. تدعم هذه الأدوار بناء تعلم نشط وتشاركي. بالإضافة إلى ذلك، ثبت أن استخدام وسائل التعلم التفاعلية يزيد من نشاط الطلاب في أنشطة التعلم، من خلال التعاون والمناقشة، وفهم أكثر متعة للمفاهيم. يؤدي الجمع بين دور المعلمين واستخدام وسائل التعلم التفاعلية إلى زيادة نشاط تعلم الطلاب معرفيًا وعاطفيًا ونفسيًا. وبالتالي، فإن نجاح تعلم الدراسات الاجتماعية لا يتحدد فقط بالمادة، بل أيضًا بمشاركة المعلم واستخدام وسائل التعلم المناسبة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang berdasar pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا = wa

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki multi peran penting dalam pendidikan. Peran paling sering dilakukan oleh guru adalah mengajar di dalam kelas. Guru sebagai pengajar harus profesional sebagaimana diamanatkan dalam UU Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005. Dalam proses pendidikan, guru juga memiliki peran yang penting. Dalam konteks ini, pendidikan diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mampu secara aktif mengembangkan potensi siswa (Undang-Undang Sistem Pendidikan, 2003, Pasal 1, ayat 1).¹

Berdasarkan hal tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam pelaksanaannya, peran guru yang aktif akan lebih bermakna apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran

¹ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” 2010, no. 1 (2003): 1–5.

yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.² Kegiatan pembelajaran mencerminkan keterlibatan mental, fisik, dan emosional peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), permasalahan rendahnya tingkat aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sering kita jumpai. Peserta didik cenderung tidak aktif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa partisipasi aktif dalam diskusi atau kegiatan lain di kelas. Pendidikan IPS juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, serta meningkatkan kesadaran Peserta didik akan perbedaan sosial dan budaya.³

Pemanfaatan media belajar secara efektif dalam proses pendidikan sangat diperlukan, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Secara menarik dan interaktif, tetapi juga membantu mengaktifkan peran Peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna. Peran guru sebagai fasilitator di dalam kelas memerlukan penggunaan bahan pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mereka. Metode ini juga dapat memudahkan guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Dengan pendekatan ini, peserta didik menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pun semakin mendalam.

² Munawir Munawir, Zuha Prisma Salsabila, and Nur Rohmatun Nisa', "Tugas, Fungsi Dan Peran Guru Profesional," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 8–12, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>.

³ Yulanda Novidya, "Revitalisasi Pembelajaran Ips Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis," *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2 (2018): 16–24.

Media pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif, simulasi, atau teknologi interaktif, terbukti efektif pada partisipasi Peserta didik. Penggunaan permainan, misalnya, telah dikaji dalam penelitian oleh Prensky yang menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik karena sifatnya yang menarik dan memotivasi. Dalam konteks pembelajaran IPS, permainan yang dirancang secara khusus untuk menggambarkan situasi sosial, ekonomi, atau budaya dapat membantu Peserta didik memahami konsep abstrak dan menerapkan pengetahuan mereka dalam skenario yang realistis. Permainan dan simulasi tidak hanya membuat Peserta didik lebih antusias, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah.⁴

Media Domino alat pembelajaran yang menarik dan efektif khususnya konteks belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII. Dengan desain yang sederhana namun menarik, permainan domino dapat disesuaikan dengan berbagai konsep IPS, seperti sejarah, geografi, dan budaya. Dalam penerapannya, guru membuat kartu domino yang berisi istilah-istilah, definisi atau pertanyaan yang berkaitan dengan topik pengajaran sehingga langsung dalam proses belajar. Melalui permainan ini, bagaimana menghafal informasi tetapi juga belajar bagaimana menghubungkan berbagai konsep terkait.⁵ Permainan domino dapat digunakan untuk membantu Peserta didik mengingat konsep-konsep IPS secara lebih interaktif dan menyenangkan. Ketika Peserta didik bermain domino, mereka dituntut untuk

⁴ Marc Prensky, "Pembelajaran Berbasis Permainan Digital McGraw-Hill, New York," *Komputer Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2003): 1–4.

⁵ Doli Jelita Putri, Slamet Rianto, and Loli Setriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 3 Palembang," *Horizon* 2, no. 4 (2022): 458–71, <https://doi.org/10.22202/horizon.v2i4.6069>.

mencocokkan istilah dengan definisi atau contoh yang tepat, sehingga menyenangkan. Interaksi terjadi selama permainan dapat memperkuat ingatan mengenai materi yang telah dipelajari, karena mereka terlibat dalam kegiatan. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan. Melalui interaksi ini belajar saling mendiskusikan ide, membangun keterampilan sosial yang penting dalam konteks pendidikan.⁶

NO.	Materi Ajar IPS	Metode Pembelajaran
1.	Pemberdayaan masyarakat	Domino

Materi yang diajarkan adalah *Pemberdayaan Masyarakat*, yang bertujuan agar peserta didik memahami pengertian, tujuan, serta bentuk nyata pemberdayaan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menyampaikan materi ini, digunakan penggunaan media domino. Metode ini dipilih karena dapat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui permainan kartu domino yang berisi materi, peserta didik dilatih untuk mencocokkan antara konsep dan contohnya, sehingga dapat memperkuat pemahaman secara menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media ini juga mendukung kerja sama kelompok dan diskusi antar peserta didik, yang sangat penting dalam membentuk pemahaman sosial.

⁶ Cut Yuniza Eviyanti, Lia Rista, and Siti Hadijah, "Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 999–1010, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.336>.

Dalam penelitian ini guru berperan langsung dalam proses pembelajaran dengan berperan sebagai pengamat, mulai dari penyampaian materi yang relevan seperti peristiwa sejarah, tokoh, wilayah geografis atau konsep sosial dalam IPS, media yang digunakan hingga tes di kelas yang diajar oleh guru. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya melibatkan keterampilan kognitif tetapi juga menambah wawasan peserta didik mengenai materi yang dipelajari. Agar aktivitas pembelajaran menggunakan media domino dapat mencapai tujuan pembelajaran IPS, guru juga harus mampu mengaitkan permainan dengan hasil belajar yang diharapkan. Dengan cara ini peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga berfokus pada pencapaian hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran IPS.⁷

Di dalam SMP Islam Karangploso ini, Sekolah yang berkolaborasi dengan asrama atau pondok pesantren merupakan model pendidikan terpadu yang memadukan pembelajaran formal di sekolah dengan pendidikan keislaman. Kolaborasi ini memberikan keuntungan berupa pendidikan holistik yang tidak hanya menekankan penguasaan ilmu pengetahuan umum tetapi juga pembentukan karakter Islami melalui nilai-nilai agama yang diajarkan di asrama atau pondok pesantren. Peserta didik di era modern, di mana tidak hanya dibutuhkan kecakapan akademik tetapi juga moral dan spiritual yang kuat untuk menghadapi tantangan kehidupan. Didalam asrama bekerja sama, dan beradaptasi dalam komunitas yang multikultural.⁸

⁷ Anisa Julia Ramdhani and Lia Kusumawati Lestariningsih, Dwi Sukanti, "Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi Di SMAN 54 Jakarta," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 6 (2024): 42–52.

⁸ Maksudin Sudin, "Integrasi Sistem Pendidikan Formal Dan Pesantren Dalam Membentuk Karakter Bangsa," *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 8, No (2018): hlm. 1–13.

Dalam membentuk generasi yang unggul, minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah mengamati dengan saksama di SMP Islam Karangploso, kami melihat bahwa siswa kelas VII umumnya cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru masih beberapa cenderung menggunakan metode ceramah tradisional dari pada memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, hanya sedikit yang berpartisipasi dengan bertanya atau menjawab, sehingga suasana pembelajaran terasa monoton.

Dari wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru kelas VII, terungkap bahwa beberapa peserta didik tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga mencatat bahwa keterbatasan media menyebabkan halangan dalam pembelajaran menarik. Seorang guru mengungkapkan: *"Kami sering menghadapi kesulitan dalam menemukan materi yang sederhana namun dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk lebih antusias dalam proses belajar di ruang kelas."* Informasi tambahan dari survei terhadap para peserta didik mengungkapkan bahwa beberapa siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan saat ini. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dengan adanya aktivitas yang melibatkan permainan atau tantangan. Dalam situasi ini, penggunaan media pembelajaran yang kreatif seperti media domino bisa menjadi opsi yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.⁹

⁹ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Selain dari itu, data Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi kurang aktif dalam proses pembelajaran cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi. Seorang peserta didik pernah menyampaikan, *"Terkadang saya merasa kesulitan memahami materi hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, lebih nyaman jika belajar dengan cara yang lebih seru."*¹⁰ Dari hal ini terlihat bahwa peserta didik membutuhkan pendekatan yang lebih berinteraksi dan komunikatif, terutama agar semangat belajar mereka tetap terjaga.

Masalah lainnya yang timbul adalah kurangnya cocok karakteristik peserta didik kelas VII. Siswa kelas VII sedang mengalami fase peralihan dari masa kecil ke masa remaja, di mana mereka lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan atau tantangan. Namun, data menunjukkan bahwa sebagian metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga, banyak siswa terlihat menjadi mengantuk atau kehilangan konsentrasi saat pelajaran sedang berlangsung.

Salah satu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS di SMP Islam Karangploso adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian siswa terlihat kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan belum banyak terlibat dalam diskusi, bertanya, maupun menyampaikan pendapat. Hal ini diduga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan penggunaan media yang belum variatif, sehingga suasana belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

¹⁰ Zakiyah Talitha Sakhi, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, guru mencoba menghadirkan inovasi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan edukatif, salah satunya adalah media domino. Media ini dipilih karena memiliki bentuk permainan yang sederhana namun efektif dalam membangkitkan semangat belajar. Melalui media ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain secara berkelompok, mencocokkan soal dan jawaban sesuai materi IPS yang diajarkan.

Pemilihan media domino juga mempertimbangkan karakteristik siswa di sekolah tersebut yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan tidak membosankan. Dengan adanya media ini, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa menunjukkan ketertarikan serta keberanian yang lebih tinggi dalam berpendapat maupun menyelesaikan tugas bersama kelompoknya. Oleh karena itu, penggunaan media domino diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila masalah ini terus berlanjut, maka pembelajaran di SMP Islam Karangploso akan menghadapi beberapa dampak negatif. Misalnya, hasil belajar peserta didik dapat turun, keterlibatan mereka dalam pembelajaran pun berkurang yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, motivasi belajar juga dapat menurun sehingga peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar, yang dapat berdampak pada penurunan prestasi mereka. Selain itu, keterampilan kolaboratif seperti penggunaan media pembelajaran domino untuk mendorong interaksi antar peserta didik juga tidak

akan terlaksana, sehingga kemampuan mereka dalam bekerja sama dalam tim pun kurang terlatih.¹¹

Teori konstruktivisme dari Jean Piaget menekankan bahwa siswa perlu terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Artinya, mereka tidak cukup hanya menerima informasi dari guru, tapi perlu membangun sendiri pemahamannya lewat pengalaman belajar yang nyata.¹² Dalam hal ini, guru berperan penting sebagai pendamping yang membantu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, mencoba, dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk mendukung hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan domino, terutama dalam pelajaran IPS.

Media domino bisa membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan sekaligus membantu siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif berdiskusi. Dengan begitu, pembelajaran jadi lebih hidup dan siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan media seperti ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme karena memberi kesempatan pada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian berjudul *“Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang ”*

¹¹ dan R. Wahyuni T. A. Marganingtyas, P. Rachmadyanti, “Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring,” *Jurnal Teknologi Dan Edukasi Modern (TEM)* Vol. 3, no. 1 (2025): 45.

¹² Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran,” *Journal of Psychology “Humanlight”* 2, no. 1 (2021): 31–47, <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.

penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana multi peran guru dalam mengaktifkan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang?
3. Bagaimana keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan multi peran guru dalam mengaktifkan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang
3. Untuk mendeskripsikan keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang lebih inovatif. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif dan bagaimana media Domino meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini juga menambah literatur mengenai penggunaan media pembelajaran kreatif khususnya media permainan dalam pembelajaran IPS pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, kami dapat memberikan informasi yang mungkin berguna untuk referensi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a.) Bagi Pembaca : Manfaat bagi pembaca adalah pemahaman yang lebih baik tentang metode pembelajaran domino dan bagaimana metode tersebut dapat meningkatkan pembelajaran Peserta didik. Secara khusus, guru mungkin terinspirasi untuk mengadaptasi metode domino dalam mengajar meningkatkan keterlibatan dan aktivitas Peserta didik.
- b.) Bagi Peneliti : Peneliti akan mendapatkan manfaat dari pemahaman bagaimana mengoptimalkan peran guru untuk meningkatkan pembelajaran Peserta didik, dan peneliti dapat berkontribusi lebih menarik di sekolah.

c.) Bagi Umum : Mengenai siswa yang mengalami kesulitan belajar akibat keterbatasan sumber daya, penggunaan Metode Domino bisa menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi mereka di kelas. Di sisi lain, guru sebaiknya mencari berbagai cara atau teknik yang dapat membantu mengatasi masalah keterbatasan sumber belajar di sekolah. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah menerapkan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dari perspektif sekolah, hasil dari penelitian kualitatif ini dapat menjadi tambahan yang bermanfaat sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien, dengan tujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan dan memperkuat sistem pendidikan yang lebih baik.

E. Orisinalitas Penelitian

Untuk mempersiapkan penelitian ini, para peneliti akan melihat penelitian sebelumnya tentang topik terkait tujuannya adalah untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara studi saat ini dan sebelumnya.

Beberapa penelitian sebelumnya yaitu :

1. **“Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran”** Penelitian ini oleh Eka Rosmitha Sari pada tahun 2022. Kesimpulannya pada penelitian ini yaitu terbukti penting untuk meningkatkan aktivitas siswa menggunakan media belajar. Pilihan media yang tepat memungkinkan guru menarik.

Pendekatan inovatif guru juga membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang hasil pembelajaran materi dan siswa.

2. **“Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”** Penelitian ini oleh Cut Yuniza Eviyanti pada tahun 2022. Kesimpulannya pada penelitian ini yaitu Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran untuk ujian kelompok melalui media domino matematika dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dengan cara ini Anda dapat mendiskusikan masalah dan menemukan solusi secara independen satu sama lain. Selain itu, Domino Media membuat belajar lebih nyaman dan siswa lebih termotivasi untuk memahami dan secara logis memahami konsep matematika.
3. **“Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Klas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu”** Penelitian ini oleh Eti Herawati pada tahun 2017. Kesimpulannya pada menggunakan media pembelajaran domino matematika dapat meningkatkan motivasi siswa untuk peringkat materi dan bentuk akar. Metode ini membuat siswa lebih aktif, lebih antusias, dan lebih mudah serta menyenangkan. domino sebagai bantuan pembelajaran dapat membuat siswa lebih interaktif dan efektif.

4. **“Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harap Mojokerto Pada Materi Plantae”** Penelitian ini oleh Desi Sasmita N Pada tahun 2016. Kesimpulannya pada penelitian ini penggunaan game domino komunikasi pembelajaran siswa di perangkat Plantae. Dengan metode ini, siswa lebih dinamis, termotivasi dan lebih mudah untuk memahami konsep yang diajarkan. Game Domino membuat belajar aktif, sehingga membantu mengingat dan lebih memahami perangkat.
5. **“Peran Guru Sebagai Guru Fasilitator Holistik Pendidikan : Saat Ini Pendekatan Pengajaran”** Penelitian ini oleh Oenji Stevanus Wijaya pada tahun 2023. Kesimpulannya pada penelitian ini menekankan pentingnya peran guru sebagai dukungan komprehensif dalam pendidikan saat ini. Guru tidak hanya menyediakan peralatan, tetapi juga memandu, mempromosikan dan mendukung pengembangan siswa secara umum, baik akademik maupun emosional. Metode pendidikan ini membuat proses pembelajaran lebih interaktif, cocok dan cocok untuk kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.
6. **“Peran Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran”** Penelitian ini oleh Aenullael Mukarromah pada tahun 2022. Kesimpulannya pada penelitian ini Menekankan bahwa mengembangkan fasilitas belajar. Guru bukan hanya seorang guru,

tetapi juga seorang inovator, pencipta pembelajaran yang menarik berarti memudahkan siswa untuk memahami perangkat. Dengan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan memfasilitasi pemahaman.

7. **“Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan”** Penelitian ini oleh Siti Nurhana R pada tahun 2023. Kesimpulannya pada penelitian ini Menekankan bahwa peran guru sangat penting dalam mengembangkan fasilitas pembelajaran yang efektif. Guru bukan hanya seorang guru, tetapi juga seorang inovator, pencipta pembelajaran yang menarik berarti memudahkan siswa untuk memahami perangkat. Dengan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan minat dan memfasilitasi pemahaman siswa.

Penelitian ini memiliki ciri khas tersendiri karena menggabungkan dua hal penting sekaligus, yaitu peran guru sebagai fasilitator dan penggunaan media domino sebagai alat bantu belajar yang menarik. Keduanya diterapkan secara khusus dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso . Fokus penelitian ini bukan hanya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media domino terhadap keaktifan belajar siswa, tetapi juga untuk memahami bagaimana peran guru dalam merancang, membimbing, dan memfasilitasi kegiatan belajar agar lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Melalui perbedaan-perbedaan ini, penelitian saya menawarkan kontribusi baru terhadap literatur tentang peran guru dan media pembelajaran, khususnya dalam menciptakan pembelajaran aktif di kelas IPS dengan menggunakan media inovatif seperti domino. Hal ini memberikan landasan bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang tidak biasa di berbagai mata pelajaran.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Eka Rosmitha Sari (2022) peran guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. ¹³	Dengan cara yang sama, penting untuk mengevaluasi peran guru dalam memberdayakan peserta didik.	Menggunakan pembelajaran media domino	Penelitian ini fokus model media pembelajaran domino
2.	Cut Yuniza Eviyanti (2020), Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. ¹⁴	Sama-sama menggunakan media domino sebagai alat bantu pembelajaran	Menggunakan pembelajaran materi IPS	Pada penelitian ini menekankan peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media domino.

¹³ Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, and Irman Matje, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran," *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583–91, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>.

¹⁴ Eviyanti, Rista, and Hadijah, "Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa."

3.	Eti Herawati (2017), Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Klas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramanyu.¹⁵	Sama-sama memiliki membahas Model pembelajaran yang bersifat mengaktifkandan melibatkan peserta didik secara langsung.	Penelitian ini Membangun hubungan positif antara guru dan peserta didik menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman yang dimana peserta didik merasa bebas untuk berpartisipasi.	Penelitian ini lebih meneliti mengaktifkan proses belajar peserta didik melalui peran guru dan penggunaan domino.
4.	Desi Sasmita N (2016), Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harap Mojokerto Pada Materi Plantae.¹⁶	Sama-sama menggunakan media domino sebagai alat bantu pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.	Memfokuskan kepada peserta didik kelas VII di tingkat MTs dan pada materi IPS.	Pada penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media domino, Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik bukan sekadar melihat dampak hasil belajar.
5.	Oenji Stevanus Wijaya (2023),	Pada penelitian ini memiliki	Penelitian saat ini peran guru	Pada penelitian ini lebih

¹⁵ Eti Herawati, "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Klas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramanyu.," *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 66–87.

¹⁶ Desi Sasmita N, "Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harap Mojokerto Pada Materi Plantae." (Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016).

	Peran Guru Sebagai Guru Fasilitator Holistik Pendidikan : Saat Ini Pendekatan Pengajaran. ¹⁷	persamaan menggunakan metode kualitatif dan penelitian ini berupaya memperoleh wawasan mendalam tentang pendekatan yang digunakan oleh guru sebagai fasilitator.	dalam proses mengajar dan pendekatan yang digunakan pada proses mengajar.	meneliti Peran guru dalam proses mengajar kepada peserta didik dan pendekatan yang digunakan pada proses mengajar untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman.
6.	Aenullael Mukarromah (2022), Peran Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. ¹⁸	Pada penelitian ini memiliki persamaan menekankan pentingnya peran guru dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan.	Penelitian ini menjelaskan tentang memperluas pemahaman tentang peran guru dan penggunaan media domino agar pembelajaran berjalan dengan lancar.	Pada penelitian ini mengamati bagaimana penggunaan media domino dapat mengaktifkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Interaksi peserta didik dan guru serta dinamika kelas yang lebih mendalam.
7.	Siti Nurhana R (2023), Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar	Pada penelitian ini memiliki persamaan tujuan dalam menggunakan media domino untuk	Perbedaannya materi yang diajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penempatan yang	Pada penelitian ini lebih meneliti fokus pada peran guru dalam memfasilitasi penggunaan

¹⁷ Oeij Stevanus Wijaya et al., "The Role of Teachers as Facilitator of Holistic Education: Current Approaches to Teaching," *Global International Journal of Innovative Research* 1, no. 2 (2023): 132–38, <https://doi.org/10.59613/global.v1i2.15>.

¹⁸ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50, <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>.

	Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan ¹⁹	meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.	dilaksanakan pada kelas VII di SMP Islam Karangploso menggabungkan peran guru dan penggunaan media dalam proses belajar.	media domino dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik bukan hanya hasil belajar, tentunya memberikan konteks yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada matematika ditingkat SD.
--	--	--	--	---

F. Definisi Istilah

Definis Istilah merupakan bagian yang menerangkan penegasan suatu istilah guna menghindari kesalahpahaman dan ambiguitas mengenai makna istilah yang ada. Berikut ini menjelaskan definisi istilah dari judul penelitian ini:

1. Peran Guru

Peran guru adalah peran yang harus dilaksanakan atau guru terkait tugasnya sebagai pendidik, pembimbing, mengajar sekaligus teladan bagi peserta didik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang

¹⁹ Siti Nurhana R, "Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan" (Fakultas Tarbiah dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, disebutkan bahwa guru memiliki peran sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, dan penilai. Dalam penelitian ini, peran guru dijadikan dasar untuk menilai bagaimana guru melaksanakan tugas-tugasnya di lapangan. Tugas-tugas tersebut meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, mendidik dan membimbing siswa, mengembangkan keterampilan peserta didik, melakukan penilaian hasil belajar, meningkatkan kompetensi diri secara berkelanjutan, serta membangun kerja sama dengan berbagai pihak untuk menunjang keberhasilan pendidikan.

2. Media Domino

Media Domino merupakan alat bantu belajar berupa kartu-kartu persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian dengan warna yang berbeda, dimana satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban. Permainan ini dimulai dari kartu pertama yang bertuliskan start bagian sampingnya bertulis pertanyaan, lalu dilanjutkan dengan kartu lainnya yang berisi jawaban disatu sisi dan pertanyaan baru disatu sisi lainnya. Pola ini terus menerus mencocokkan pertanyaan menghubungkan jawaban hingga mencapai kartu terakhir yang bertulis finish. Dalam penelitian ini, media kartu domino digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran serta membangun kerjasama antar peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan terstruktur.

3. Mengaktifkan Belajar

Mengaktifkan belajar adalah usaha yang dilakukan guru untuk membuat peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam proses pembelajaran. Mengaktifkan belajar berarti mendorong peserta didik untuk berfikir, bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, serta berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, bukan hanya mendengarkan atau mencatat. Dalam penelitian ini tujuan mengaktifkan belajar peserta didik benar-benar memahami, menerapkan pengetahuannya, mengembangkan pengetahuannya, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah mengintegrasikan berbagai konsep dari disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi untuk membangun peserta didik memahami fenomena sosial dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis, analisis, kreatif serta bertanggung jawab sebagai warga negara.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini memuat gagasan-gagasan utama yang dijelaskan secara mendetail dalam setiap bab penelitian, disajikan dalam bentuk narasi yang mengalir. Struktur ini mencerminkan konsistensi dalam

merumuskan masalah yang menjadi panduan bagi para peneliti. Berikut adalah sistem penulisan yang diterapkan dalam penelitian ini:

Bab I Pendahuluan, Pendahuluan merupakan bab yang menjelaskan alasan di balik pelaksanaan penelitian dalam penulisan disertasi. Di dalam bab ini, peneliti menguraikan dasar-dasar penelitian yang dilakukan, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta orisinalitasnya. Selain itu, bab pendahuluan juga memuat pengertian istilah-istilah penting dan tata cara penulisan yang akan diikuti.

Bab II Kajian Pustaka, Tinjauan pustaka ini membahas landasan teori yang berkaitan dengan peran guru serta pemanfaatan media domino dalam mengaktifkan pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Islam Karangploso .

Bab III Metode Penelitian, Bab ini menjelaskan metode yang digunakan untuk penelitian. Menjelaskan pendekatan penelitian dan jenis penelitian, lokasi penelitian, keberadaan penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, Merupakan penjelasan mengenai paparan data laporan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Bab ini terdiri dari dua subbab yaitu Pertama, letak geografis sekolah, kondisi sekolah, visi misi sekolah, status sekolah, struktur organisasi sekolah, kondisi guru dan staf, kondisi komite, perkembangan siswa dan program pendidikan SMP Islam Karangploso . Kedua, penyajian data mencakup pengolahan dan analisis informasi terkait lapangan serta hasil penelitian

yang berfokus pada peran guru dan pemanfaatan Media Domino dalam mengaktifkan pembelajaran siswa Kelas VII IPS di SMP Islam Karangploso.

Bab V Pembahasan, Merupakan pernyataan hasil pembahasan penelitian yang disertai dengan kajian pustaka untuk memperkuat hasil temuan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Karangploso .

Bab VI Penutup, Bab ini menyimpulkan penelitian dan memberikan saran-saran terkait permasalahan yang diidentifikasi selama penulisan disertasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multi Peran Guru

a. Pengertian

Peran bisa diartikan sebagai perilaku yang harus dilakukan seseorang karena tuntutan profesinya. Peran menurut Soerjono Soekanto, merupakan aspek dinamis dari kedudukan status apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peran. Menurut Abu Ahmadi bahwa peran adalah sekumpulan harapan yang dimiliki masyarakat terhadap perilaku dan tindakan individu dalam situasi tertentu, yang bergantung pada status dan fungsi sosial yang dimilikinya.²⁰ Tindakan seseorang yang menjalankan hak dan kewajiban sesuai dengan jabatannya dianggap telah menjalankan fungsi peran tersebut. Peran memiliki dua komponen penting, yaitu: pertama, sebagai sarana yang menghubungkan individu dengan posisi atau kedudukannya dalam masyarakat. Kedua, peran adalah konsep yang memungkinkan individu untuk bertindak atau berperilaku sebagai bagian dari organisasi tertentu yang terkait dengan struktur sosial yang diterapkan oleh individu

²⁰ Abu. Ahmadi, "Pengantar Ilmu Sosial.," *Jakarta: Rineka Cipta.*, 1982.

tersebut.²¹ Jadi peran dapat disimpulkan sebagai perilaku yang diharapkan oleh orang-orang atau masyarakat dari seseorang yang memegang posisi atau jabatan tertentu.

Peran guru dalam pendidikan dan pembelajaran akan menjadi teladan bagi siswa. Guru perlu melaksanakan pembelajaran dengan menyenangkan, menarik, kreatif, bersahabat, dan fleksibel.²² Untuk menumbuhkan karakter sosial yang positif di lingkungan sekolah, guru memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan dan pengajaran. Mengajar berarti memberikan pengetahuan untuk mengarahkan gerak pikiran dan melatih kemampuan atau pikiran peserta didik untuk menjadi Mendidik berarti mengarahkan orang yang pandai, berbakat, dan cerdas di masa depan. tumbuhnya karakter peserta didik untuk menjadi individu yang bermoral. Albert Bandura berpendapat bahwa peran guru dapat berfungsi sebagai teladan yang menunjukkan nilai-nilai positif, etika, dan sikap yang diharapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai ini melalui pengamatan dan peniruan guru mereka.²³

Dalam Bab 1, Pasal 1 ayat (1) dari Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, peran guru dalam mengevaluasi siswa di tingkat pendidikan anak usia dini, yang mencakup pendidikan formal,

²¹ Tamara Vaxia Viningsih, "Peran Guru PPKn Dalam Pembinaan Karakter Peduli Sosial Peserta Didik Di SMAN 1 Gedangan Sidoarjo," 2020, 08.

²² Flora Ning Hoi Kwan Chiam Ching Leen, Helen Hong and Tay Wan Ying, "Creative and Critical Thinking in Singapore Schools," 2014.

²³ Richard H. Walters. Bandura, Albert, "Social Learning Theory. Englewood Cliffs," *NJ: Prentice Hall* Vol. 1. (1977).

pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, diatur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas-tugas mendidik, mengajar, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa.²⁴

Guru adalah suatu profesi yang sangat penting bagi dunian pendidikan suatu bangsa, karena kualitas guru akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Di samping kerjasama antar peserta didik dan masyarakat, ketercapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada guru. Kompetensi dan kinerja guru berpengaruh besar dalam perkembangan dan nasib bangsa ke depannya. Tanpa memiliki kompetensi yang baik seorang guru tidak mungkin dapat memiliki kinerja yang baik. Seorang guru yang memiliki kompetensi yang baik juga belum tentu memiliki kinerja yang baik

b. Peran dan Fungsi Guru

Teori Piaget menekankan betapa pentingnya guru membantu peserta didik membuat pengetahuan mereka sendiri. Guru tidak hanya memberi tahu peserta didik, mereka juga membuat lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan menemukan ide-ide baru sendiri. Guru harus memahami tahap perkembangan kognitif siswa dan menyesuaikan materi dan metode pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan berpikir siswa di setiap

²⁴ Eti Sutarsih and M Misbah, "Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang Tentang Guru Dan Dosen," *Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 69–82, <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.4762>.

tahap. Misalnya, pada tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), siswa mulai dapat berpikir logis tentang objek konkret, sehingga guru dapat menggunakan alat peraga dan kegiatan praktis untuk membantu siswa memahami konsep. Pada Tahap Anak-anak berusia 12 tahun ke atas sudah mampu berpikir kritis dan menerapkan ide-ide mereka. Anak-anak muda memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, menalar, membuat keputusan sendiri, dan mempertimbangkan hasil pilihan mereka.²⁵

- Peran guru sebagai Fasilitator menurut para ahli :

- 1.) Peran guru sebagai fasilitator menurut Jean Piaget, seorang psikolog Swiss, menekankan pentingnya pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Menurut Piaget, guru harus memberikan siswa kesempatan untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan menemukan sendiri dalam lingkungan belajar yang kaya dan merangsang.²⁶
- 2.) Teori zona perkembangan proksimal (ZPD) pertama kali diusulkan oleh psikolog Rusia Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka dengan memberikan dukungan atau scaffolding yang mereka butuhkan. Siswa tidak

²⁵ Landung, Prasetyo, “Tahapan Perkembangan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Piaget Serta Peran Guru Dalam Mendukungnya,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 2.3 (2024): 1053-1055.

²⁶ Jean. Piaget, “Science of Education and the Psychology of the Child. Trans. D. Colman.,” 1970.

hanya memperoleh pengetahuan, tetapi guru juga membantu mereka meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kritis.

- 3.) Teori kecerdasan majemuk Howard Gardner menyatakan bahwa setiap siswa memiliki cara belajar sendiri. Dalam peran mereka sebagai fasilitator, guru harus memahami dan menghargai perbedaan ini. Mereka juga harus menyediakan berbagai pendekatan dan teknik pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa.²⁷

Para ahli secara umum setuju bahwa guru harus membantu dan fasilitator siswa dalam proses pembelajaran mereka, membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Guru juga harus memastikan bahwa siswa dapat memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

- Peran guru sebagai pendidik menurut para ahli :

- 1.) Guru sebagai pendidik berarti bahwa mereka menjadi tokoh panutan dan identifikasi bagi siswa dan lingkungan mereka. Untuk menjadi contoh yang baik bagi siswanya, guru harus

²⁷ Haris Fadillah, “Peran Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Pertama Pada Sekolah Binaan,” *Indopedia Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan* 1.1 (n.d.): 164-173.

tetap bertanggung jawab, disiplin, mandiri, dan berkepribadian baik.²⁸

2.) Guru sebagai pendidik yaitu guru menjadi tauladan bagi para peserta didik atau lingkungannya. Oleh karena itu sebagai seorang guru yang menjadi bahan tauladan harus mempunyai kepribadian yang baik, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin. Menurut Zainab aqib peran guru Sebagai pendidik ini memiliki beberapa fungsi seperti: mengembangkan kepribadian, membimbing, membina budi pekerti, memberikan pengarahan.²⁹

3.) Guru sebagai pendidik merupakan tokoh, panutan serta identifikasi bagi para peserta didik yang di didiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, tentunya menjadi seorang guru harus memiliki standar serta kualitas tertentu yang harus dipenuhi. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik.³⁰

²⁸ Mukminan Surahman, Edy, “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP.,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, no. 4.1 (2017): 1–13.

²⁹ Zainab Aqib, “Model Model ,Media Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif).,” *Bandung: Yrama Widya*, 2015.

³⁰ Dea Kiki Yestiani and Nabila Zahwa, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 41–47, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>.

4.) Menurut Mulyasa guru sebagai pendidik tidak hanya berfungsi menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga membimbing peserta didik dalam menggali dan mengembangkan potensinya. Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan pedagogis serta empati agar dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan emosional dan karakter siswa. Pendidikan yang efektif harus mencakup aspek intelektual, emosional, dan sosial secara menyeluruh.³¹

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik ini bukan hanya menyampaikan pembelajaran, tetapi juga menjadi contoh dan panutan bagi peserta didik serta lingkungannya. Untuk itu, seorang guru harus memiliki kepribadian yang baik seperti bertanggung jawab, disiplin, mandiri, dan berwibawa. Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam membimbing, mengarahkan dan membina karakter peserta didik agar mereka dapat berkembang secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional maupun sosial.

- Peran guru sebagai motivator menurut para ahli:
 1. Menurut Hamzah, Peran guru sebagai penggerak semangat sangat krusial dalam kegiatan belajar. Tugas mereka tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga harus

³¹ Enco. " Mulyasa, "Menjadi Kepala Sekolah Profesional.," *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2007.

mendorong semangat siswa agar mereka merasa ingin belajar secara aktif. Untuk mencapai hal ini, guru perlu memahami berbagai prinsip dan metode yang dapat membangkitkan semangat siswa, karena setiap siswa memiliki keunikan, baik dalam kemampuan, minat, maupun sifat. Dalam konteks ini, tidak ada satu metode yang cocok untuk semua siswa secara bersamaan. Oleh karena itu, guru harus mampu beradaptasi dan menggunakan taktik yang sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Selain itu, guru juga harus mampu mengidentifikasi siswa yang memiliki kemampuan memotivasi diri sendiri dan memberikan perhatian lebih kepada mereka yang memerlukan dukungan ekstra agar tetap semangat belajar. Dengan pendekatan yang tepat, guru bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan mengoptimalkan kemampuan siswa.³²

2. Peran seorang guru sebagai pendorong motivasi adalah: a) Bersikap terbuka, yang berarti guru perlu melakukan hal-hal yang dapat memicu keinginan siswa untuk menyampaikan pendapat mereka, menerima siswa dengan semua kelebihan dan kekurangan mereka, siap untuk menanggapi pendapat siswa dengan cara yang positif, berusaha untuk memahami

³² Hamzah. Umasugi, "Guru Sebagai Motivator," *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 6 no 2 (2020): 38.

kemungkinan adanya masalah pribadi yang dihadapi siswa, menunjukkan kepedulian terhadap masalah yang dihadapi siswa, serta bersikap ramah dan penuh pengertian terhadap siswa. b) Membantu siswa agar mampu memahami dan memanfaatkan potensi di diri mereka secara maksimal, yang berarti guru harus bisa memberikan pemahaman tentang kekuatan dan kelemahan siswa, mendorong siswa untuk berani mengekspresikan perasaan mereka, serta membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri dan keberanian dalam membuat keputusan.³³

3. Tugas guru adalah memberikan pendidikan. Salah satu peranan guru adalah menjadi penyemangat bagi siswa, di dunia pendidikan, motivasi selalu menjadi faktor penting yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar, motivasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan para siswa. Dengan adanya dukungan dari guru, siswa akan merasa terdorong untuk mempersiapkan diri dalam belajar atau menghadapi ujian. Oleh karena itu, peran guru sangat penting bagi siswa. Seorang guru tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi juga berfungsi sebagai penyemangat agar mereka

³³ Elly. Manizar, "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar.," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1.2 (2015): 204–22.

dapat mencapai prestasi dalam belajar. Siswa yang termotivasi cenderung mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki motivasi.³⁴

4. Dalam pandangan Piaget, guru yang berperan sebagai motivator tidak menggunakan hadiah atau hukuman sebagai metode utama untuk memberikan semangat, melainkan harus menciptakan suasana belajar yang dipenuhi dengan tantangan di bidang kognitif. Para pendidik harus merancang proses pembelajaran yang membuat siswa berpikir sendiri, menemukan solusi untuk masalah yang ada, dan mengalami konflik kognitif yang bermanfaat. Ketika siswa merasakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, mereka akan terdorong untuk belajar lebih dalam dan ini merupakan bentuk motivasi belajar yang ideal menurut Piaget.³⁵

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai motivator sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus bisa membangkitkan semangat dan dorongan belajar dari dalam diri siswa. Karena setiap siswa punya karakter, minat, dan

³⁴ Akhlada. El Hasanah, "Profesi Keguruan Sebagai Guru Indonesia," *Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin* 1 no.2 (2021).

³⁵ Piaget, "Science of Education and the Psychology of the Child. Trans. D. Coltman."

kemampuan yang berbeda, maka guru juga harus bisa menyesuaikan pendekatan yang digunakan. Guru perlu bersikap terbuka, memahami keadaan siswa, dan memberikan perhatian khusus bagi mereka yang membutuhkan dukungan lebih. Selain itu, guru juga perlu menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan, supaya siswa merasa tertarik dan tidak mudah bosan. Dengan peran guru yang seperti ini, diharapkan siswa bisa lebih termotivasi, percaya diri, dan berusaha lebih maksimal dalam mencapai prestasi belajar.

- Peran guru sebagai pembimbing menurut para ahli :
 1. Guru sebagai supervisor bertugas membimbing, mengawasi, dan memantau siswa agar lebih meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Mengidentifikasi permasalahan belajar siswa dan kemudian mencari solusinya.³⁶
 2. Guru memegang peranan penting dalam membimbing siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka. Sebagai pembimbing, guru harus mampu memberikan masukan yang membangun yang membantu siswa memahami kelebihan dan kekurangan mereka.³⁷

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pembimbing memberikan kontribusi yang

³⁶ I. Mutiaramses, M., S, N., & Murni, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. (1) (n.d.): 43–48.

³⁷ Dr H. Wina. Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.," n.d.

sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Guru berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pembimbing, dan pengamat yang membantu siswa mengatasi berbagai tantangan pembelajaran. Sebagai pembimbing, guru diharapkan mampu memberikan umpan balik yang membangun, membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya, serta mendukungnya dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Dengan demikian, peran guru sebagai pembimbing merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

- Peran guru sebagai evaluasi menurut para ahli:
 1. Guru yang profesional harus berperan sebagai evaluator, artinya harus mampu mengembangkan instrumen pengukuran yang terkait dengan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Guru juga harus mampu membuat lembar kerja siswa (LKS) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru melakukan kegiatan penilaian melalui observasi, kegiatan tertulis, lisan, dan berbasis proyek kemudian melaporkan hasil penilaian.

Penilaian guru harus dilakukan secara berkala agar menghasilkan hasil yang bermakna.³⁸

2. Peran guru sebagai evaluasi merupakan kegiatan penilaian yang dirancang untuk menentukan apakah suatu program yang direncanakan telah tercapai atau tidak, apakah program tersebut bernilai, dan dapat juga digunakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaannya. Evaluasi dikaitkan dengan pengambilan keputusan berbasis nilai.³⁹
3. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu ukuran atau proses yang digunakan untuk menentukan nilai keberhasilan belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Berdasarkan konsep ini, keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru akan diketahui setelah dilakukannya evaluasi pembelajaran.⁴⁰

Peran guru sebagai evaluator memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga melakukan penilaian terhadap pembelajaran yang meliputi tiga aspek, yaitu afektif,

³⁸ T. Tulak, "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Kurikulum 2013.," *Jurnal KIP, IX(3)*, n.d.

³⁹ N. Nuriyah, "Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori.," *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 3, no. (1). (n.d.).

⁴⁰ K. H. Suardipa, I. P., & Primayana, "Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.," *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4, no. (2), (n.d.): 88-100.

kognitif, dan psikomotorik. Penilaian tersebut dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes, pengukuran, dan penilaian, baik secara tertulis, lisan, observasi, maupun berbasis proyek.

Peran guru dalam menilai pembelajaran di kelas adalah memberikan penilaian yang objektif terhadap hasil belajar siswa. Setelah dilakukan penilaian, hasil penilaian dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan terkait pencapaian tujuan pembelajaran dan sebagai umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran di masa mendatang. Penilaian yang dilakukan secara teratur dan sistematis memungkinkan guru untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran dan memberikan arahan yang jelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Terdapat tiga fungsi dan tanggung jawab tambahan yang harus dijalankan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu:

a.) Fungsi instruktif

Fungsi pengajaran berhubungan erat dengan peran seorang guru. Dalam sejarah pendidikan, peran utama guru adalah mengajar. Di dalamnya, guru bertugas memberikan berbagai informasi dan fakta kepada siswa, memberikan tugas, serta mengoreksi atau menilai hasil pekerjaan siswa.

b.) Fungsi Pedagogis

Dalam konteks pendidikan, peran guru sangat vital sebagai pendidik. Tanggung jawab guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, melainkan juga mencakup aspek mendidik. Fungsi pendidikan ini menjadi peran utama guru yang berupaya membimbing peserta didik agar tumbuh menjadi individu dewasa. Hal ini sejalan dengan hakikat pendidikan itu sendiri, yaitu proses pendewasaan manusia, di mana siswa diharapkan mampu mengelola diri mereka dan menanggung tanggung jawab moral atas setiap keputusan yang diambil.

c). Fungsi Managerial

Fungsi manajemen dalam pendidikan merujuk pada peran guru sebagai manajer kelas yang bertanggung jawab mengatur administrasi kelas demi mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mengelola situasi di sekolah tempat mereka bekerja dan bahkan mengintegrasikan kegiatan masyarakat ke dalam pembelajaran. Dalam perannya, guru memiliki berbagai fungsi yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan yaitu kemampuan untuk mendidik, memimpin, mengajar, serta

melatih siswa. Keempat keterampilan ini saling melengkapi dan harus dipahami sebagai satu kesatuan.⁴¹

Seorang guru juga dituntut untuk memiliki standar kualitas pribadi tertentu, termasuk tanggung jawab, wewenang, kemandirian, dan disiplin yang tinggi. Sebagai manajer, guru menjalankan empat fungsi utama: pertama, merencanakan tujuan pembelajaran; kedua, mengorganisasikan sumber belajar untuk mencapai tujuan tersebut; ketiga, memimpin dengan memberikan motivasi, dorongan, dan stimulasi kepada siswa; dan terakhir, melaksanakan evaluasi untuk memastikan bahwa semua proses berjalan dengan baik, terutama dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

c. Peran Guru Dalam Mengaktifkan Belajar Peserta Didik

Peran guru dalam mengaktifkan peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah peran krusial yang dijalankan oleh guru itu sendiri. Dalam konteks ini, guru memiliki dua tanggung jawab utama yang berkontribusi pada kelangsungan pembelajaran di kelas. Peran guru terbagi antara peran pengelolaan kelas dan peran pelaksanaan evaluasi. Pemanfaatan teori perkembangan kognitif Piaget dalam aplikasi praktis. Proses belajar terjadi ketika peserta didik diberi

⁴¹ Nidawati, "Penerapan Peran Dan Fungsi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.

kesempatan untuk belajar. Menyediakan tantangan aktif dengan berbagai problematika. Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dengan antusias dalam berbagai kegiatan. Mengacu pada aspek keaktifan fisik dalam teori Piaget, dapat dinyatakan bahwa peserta didik perlu berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui benda-benda nyata yang bisa mereka eksplorasi secara langsung. Sebagai pendukung dan pembimbing, guru membantu anak mencapai potensi terbaik yang mereka miliki. Diharapkan pengetahuan dapat diperoleh melalui pertanyaan yang bersifat prediktif. Selain itu, guru juga berperan sebagai perencana kegiatan yang mendukung perkembangan anak. Pengetahuan yang dimilikinya.⁴²

Dalam hal peran guru, teori Piaget menyoroti betapa esensialnya memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aksi langsung dan interaksi. Sebagai fasilitator, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang memberikan pengalaman nyata yang memperkaya bagi para peserta didik. Contohnya, pada fase operasional konkret (usia 7-11 tahun), peserta didik dapat mengerti konsep logis namun memerlukan objek konkret untuk mendukung proses berpikir mereka. Guru dapat menggunakan berbagai alat bantu seperti peraga, simulasi, atau eksperimen agar peserta didik dapat lebih memahami konsep dengan lebih baik. Ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana

⁴² Nainggolan and Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran."

pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.⁴³

Selain teori Piaget, terdapat pula kontribusi dari teori-belajar lain seperti teori Vygotsky dan teori Bruner yang dapat membantu guru dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik. Vygotsky menyoroti betapa pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Dia memperkenalkan konsep berupa zona perkembangan terdekat (ZPD), yang mengacu pada perbedaan antara keterampilan peserta didik pada saat ini dengan kemampuan maksimal yang dapat mereka capai dengan bantuan orang dewasa atau rekan sebaya. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam memberikan bantuan yang sesuai dan mendukung agar peserta didik dapat mencapai kemampuan terbaik mereka.⁴⁴

Secara keseluruhan, dengan memahami teori perkembangan Piaget serta teori tambahan dari Vygotsky dan Bruner, para guru dapat menciptakan strategi pembelajaran yang difokuskan pada kebutuhan siswa, menyuguhkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, juga menginspirasi mereka agar menjadi pembelajar yang bersemangat dan mandiri. Ini tidak hanya membantu pertumbuhan pikiran, tapi juga membentuk peserta didik menjadi individu yang kritis, kreatif, dan siap menghadapi tantangan yang akan datang.

⁴³ Routledge, *Jean Piaget The Psychology of Intelligence*, 2015.

⁴⁴ L. S. Vygotsky, *Mind in Society the Development of Higher Psychological Processes*, (Vol. 86). (Harvard university press., n.d.).

2. Media Pembelajaran Kartu Domino

a. Pengertian

Menurut Sardiman, "media" berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Sementara itu, Akbar menjelaskan bahwa media, dari perspektif pembelajaran, berfungsi sebagai saluran informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, media dalam konteks belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mereproduksi informasi, baik visual maupun linguistik.⁴⁵

Terdapat lima unsur penting yang perlu diperhatikan dalam pemahaman media pembelajaran. Pertama, media memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi selama proses pembelajaran. Kedua, media dapat pula berfungsi sebagai sumber belajar yang berharga. Ketiga, media berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keempat, media menjadi alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna. Terakhir, kelima, media juga berfungsi dalam memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Di antara kelima komponen ini, kerjasama yang baik sangatlah krusial untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan berhasil dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

⁴⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Salah satu cara untuk menyampaikan bahan pembelajaran adalah dengan bermain kartu domino, yang membantu siswa mengembangkan kreativitas dan pemahaman mereka. Kartu domino adalah alat pembelajaran yang dirancang seperti kartu domino untuk menarik minat peserta didik dalam pelajaran IPS. Mereka bukanlah kartu untuk berjudi. Sekolah dasar, SMP, dan SMA dapat menggunakan media kartu domino ini karena menciptakan keasyikan tersendiri dalam belajar, membuat siswa tertarik dan membuat pembelajaran menjadi mudah diterima, dipahami, dan dipahami.

Menurut Rini Mulyani, kartu domino adalah alat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS, permainan ini akan membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dengan menggunakan logika.⁴⁶ Karena permainan kartu domino memerlukan strategi, fokus, perhatian, konsentrasi, dan fokus, permainan ini sangat baik untuk meningkatkan aktivitas otak dan mendorong pembentukan sel-sel baru.

Berdasarkan pengertian diatas menurut para ahli, peneliti menarik kesimpulan bahwa media kartu domino ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggunaan media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga

⁴⁶ Rini Mulyani, "Permainan Edukatif Dalam Perkembangan Logic-Smart Anak," *Semarang: Universitas Negeri Semarang*, 2006, h. 20.

membantu peserta didik tetap tertarik, lebih mudah memahami materi, menyerap informasi, serta memiliki empati terhadap proses belajar.

Media domino ini berbentuk kartu persegi panjang yang terbagi menjadi dua sisi dengan warna yang berbeda. Satu sisi memuat pertanyaan, sementara sisi lainnya memuat jawaban. Permainan diawali dengan kartu bertuliskan “start” yang disampingnya terdapat pertanyaan. Selanjutnya, peserta didik mencari kartu lain yang memuat jawaban yang sesuai di satu sisi dan pertanyaan baru di sisi satunya. Aktivitas ini berlangsung terus menerus hingga menemukan kartu terakhir yang bertuliskan “ finish”, melalui proses mencocokkan pertanyaan dan jawaban.

Dalam penelitian ini, media kartu domino digunakan sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran,, sekaligus mengembangkan kerjasama antar peserta didik melalui kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan, interaktif dan terstruktur.

b. Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino

Penggunaan media pembelajaran tertuju pada penggunaan berbagai alat, bahan, dan sumber informasi yang bertujuan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat terdiri dari media cetak, media elektronik, atau media digital yang dirancang untuk menyampaikan informasi serta memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Dalam lingkungan pendidikan, media ini berfungsi sebagai

jembatan antara materi ajar dan siswa, sehingga membantu mereka dalam memahami dan menguasai konsep yang diajarkan.

Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami topik-topik yang lebih kompleks.⁴⁷

Dalam dunia pendidikan, penerapan inovasi dalam metode pembelajaran telah menjadi sebuah keharusan untuk meningkatkan efektivitas serta keterlibatan peserta didik. Salah satu inovasi pedagogis yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penggunaan media pembelajaran berupa domino. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi dan permainan yang bersifat edukatif.

Media pembelajaran domino adalah alat yang memadukan konsep permainan dengan materi pembelajaran. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kartu domino dapat dirancang dengan beragam informasi, seperti istilah-istilah kunci, peristiwa sejarah, tokoh-tokoh berpengaruh, serta konsep-konsep dalam ekonomi dan geografi. Siswa akan mencocokkan kartu yang sesuai berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

⁴⁷ Richard E. Mayer, "Multimedia Learning," *Department of Psychology, University California, Santa Barbara* 41 (2002): 27–29.

Adapun tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran, dalam dunia pendidikan saat ini pemanfaatan media pembelajaran menjadi semakin penting. Media ini bisa berupa video, aplikasi, atau bahkan platform pembelajaran online yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Namun, dibalik semua manfaat tersebut, ada beberapa tantangan yang sering dihadapi oleh guru dan peserta didik. Beberapa tantangan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut :

- Keterbatasan Akses Teknologi

Di banyak daerah, khususnya di negara berkembang, infrastruktur teknologi masih jauh dari memadai. Akibatnya, banyak siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat seperti laptop atau smartphone dan bahkan internet pun bisa menjadi barang langka. Hal ini tentu saja menciptakan kesenjangan dalam pendidikan, dimana peserta didik yang tidak memiliki akses akan kesulitan mengikuti pembelajaran yang berbasis media digital.

- Keterampilan Penggunaan Media

Kurangnya keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran. Baik guru maupun peserta didik sering kali merasa kesulitan saat harus beradaptasi dengan teknologi baru. Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup untuk memilih dan menggunakan media yang tepat agar pembelajaran bisa berjalan

dengan baik. Tanpa keterampilan yang memadai, penggunaan media bisa membingungkan peserta didik dan mengurangi efektifitas pembelajaran.

- Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat juga sangat penting. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, peserta didik perlu melakukan analisis yang cermat untuk memastikan bahwa media yang dipilih benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Ini adalah langkah yang krusial agar peserta didik bisa memahami materi dengan baik.

- Resistensi terhadap Perubahan

Banyak guru yang merasa nyaman dengan metode pengajaran tradisional dan enggan untuk mencoba hal baru. Resistensi terhadap perubahan ini bisa menjadi penghalang dalam mengadopsi teknologi dalam pendidikan. Perubahan memang tidak selalu mudah, dan sering kali memerlukan waktu serta dukungan yang cukup agar guru bisa beradaptasi dengan pendekatan yang lebih modern dan efektif.

- Kualitas konten media

Tidak semua media yang tersedia di internet memiliki kualitas yang baik atau relevan dengan kurikulum. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan kurasi dan evaluasi

terhadap media yang akan digunakan. Konten yang berkualitas akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.⁴⁸

c. Penggunaan Media Domino Dalam Mengaktifkan Belajar Peserta didik

Media domino merupakan alat pembelajaran yang interaktif yang telah didesain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun juga menantang. Media ini berupa kartu persegi panjang yang terbagi menjadi dua bagian, di mana setiap sisi berisi informasi yang terkait, seperti pertanyaan dan jawaban, istilah dan definisi, atau konsep-konsep terkait lainnya. Pemanfaatan media domino dalam proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Menurut pandangan Susi Irawati, penggunaan media domino bisa menjadi metode yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan bermain yang menghibur. Hal ini dapat membuat proses belajar terasa lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih memahami materi.⁴⁹

Salah satu kelebihan dari media domino ialah kemampuannya membentangkan integrasi antara proses pembelajaran dengan unsur permainan. Sesuai dengan pandangan Sadirman, kegiatan belajar bisa lebih efektif dengan melibatkan fisik dan pikiran peserta didik secara bersamaan. Saat menjalani prosesnya, peserta didik akan bekerjasama

⁴⁸ Novita Prawesti, "Menyingkap Problematika, Tantangan, Dan Solusi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah," 2024.

⁴⁹ Susi. Irawati, "'Media Domino Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif,'" *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran.*, n.d.

dengan teman sekelas, menyelesaikan masalah bersama, dan saling mendukung dalam merangkai dominonya sesuai dengan konsep yang diajarkan. Interaksi ini berkontribusi dalam pembangunan keterampilan sosial serta komunikasi peserta didik.

Penggunaan media domino juga terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran berbasis tema, terutama mata pelajaran IPS. Berdasarkan Nurhidayati, media domino diyakini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Sebagai ilustrasi, saat kita belajar geografi, kita bisa memanfaatkan kartu domino untuk menyusun pasangan antara nama-nama wilayah dengan ciri khasnya. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi, sambil merangsang partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.⁵⁰

Dalam hal keaktifan belajar, penggunaan media domino juga membuka kesempatan bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator. Guru tidak hanya memberikan penjelasan materi, tetapi juga membimbing peserta didik dalam bermain domino, memberikan motivasi kepada mereka untuk turut serta, serta menjamin semua peserta didik memiliki kesempatan untuk ikut serta. Menurut pendapat Hendro Widodo, penerapan strategi pembelajaran aktif yang menggunakan

⁵⁰ R. Nurhidayati, “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Media Edukatif Di Sekolah Menengah.,” *Jurnal Pendidikan IPS*, n.d.

media seperti domino dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan membuat mereka lebih terfokus, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.⁵¹

Permainan kartu domino umumnya melibatkan beberapa orang yang saling menggabungkan kartu satu sama lain. Sebelum siswa memulai permainan, penting bagi mereka untuk memahami teknik dan aturan yang berlaku. Berikut adalah langkah-langkah atau aturan main untuk permainan kartu domino:

- Pertama, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 7 hingga 8 orang.
- Selanjutnya, guru menyiapkan kartu domino yang berisi pertanyaan atau informasi yang berkaitan dengan pelajaran IPS.
- Guru membagikan kartu setiap kelompok diberikan satu set kartu domino yang telah disusun acak.
- Permainan dimulai dari kartu bertanda "Start" yang berisi pertanyaan pertama, peserta didik harus menempelkan kartu tersebut.
- peserta didik mencocokkan jawaban yang benar dari pertanyaan sebelumnya dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- Permainan dilanjutkan sampai semua kartu tersusun dengan benar dan mencapai kartu "Finish".

⁵¹ Hendro. Widodo, “Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Media Kreatif,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, n.d.

- Setelah permainan selesai, guru mengulas kembali materi dan memberi kesempatan peserta didik berdiskusi atau bertanya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Domino

Menurut Pau Ginnis, media pembelajaran berupa kartu domino memiliki beberapa kelebihan, antara lain:⁵²

- 1) Permainan ini meningkatkan kesenangan yang tinggi.
- 2) peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih terasa dan dinamis.
- 4) Permainan ini memberikan umpan balik secara langsung, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 5) Peserta didik dituntut untuk berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menebak.
- 6) Aktivitas ini mendorong partisipasi semua orang, yang sangat membantu siswa pemalu untuk lebih terbuka dalam berpartisipasi.

Namun, ada beberapa kekurangan mengenai penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Waktu yang diperlukan untuk belajar dengan kartu domino cukup lama.
- 2) Tidak semua topik dapat disampaikan melalui kartu domino.

⁵² Paul Ginnis, "Trik Dan Taktik Mengajar," *Jakarta: PT Indeks*, 2008, h. 116.

3) Penggunaan kartu domino dapat mengganggu ketenangan kelas lainnya.

4) Kartu ini rentan terhadap kerusakan dan memiliki daya tahan yang rendah.

Dengan menyadari kekurangan-kekurangan ini, kita dapat melakukan antisipasi dengan memberikan pengarahan kepada siswa untuk menjaga keteraturan selama proses pembelajaran, serta menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah yang perlu diikuti.

3. Keaktifan Belajar Peserta Didik

a. Pengertian

Aktivitas belajar yaitu "aktif" dan "belajar". Kata "aktivitas" berasal dari "aktif" yang diberi akhiran, sehingga menjadi istilah yang mengacu pada kesibukan. Kegiatan belajar merupakan suatu usaha atau proses yang dilakukan melalui pembelajaran yang intensif. Menurut Hamalik, kegiatan belajar adalah sebuah kondisi atau fenomena tertentu. Kegiatan belajar ini merupakan upaya yang dilakukan siswa untuk menggali dan memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber, seperti buku, guru, dan teman. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami serta mengembangkan kemampuan dan potensi belajar mereka. Oleh karena

itu, aktivitas belajar siswa sangat memengaruhi hasil yang akan dicapai dalam proses belajar.⁵³

Menurut Wibowo, aktivitas siswa menjamin berlangsungnya pembelajaran Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru, kegiatan siswa dapat dilaksanakan baik secara individu maupun dalam kelompok. Menurut Winarti, keaktifan siswa selama proses pembelajaran berpotensi menciptakan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa. Keaktifan ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, yang bertujuan untuk mendukung proses belajar mengajar secara optimal dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.⁵⁴

Sejalan dengan Dimiyati dan Mujion, menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan jasmani dan rohani manusia untuk melakukan sesuatu dalam upaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya agar siswa benar-benar aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar baik keaktifan secara jasmani seperti melakukan praktik, berlatih dan keaktifan secara rohani seperti mengamati, memecahkan persoalan.⁵⁵

⁵³ H. Ramlah, R., Firmansyah, D., & Zubair, "Pengaruh Gaya Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri Di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang).," *Majalah Ilmiah SOLUSI* 1 (n.d.): (03).

⁵⁴ W. Winarti, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak.," *Dinamika Pendidikan*, 8(2) (n.d.): 123–32.

⁵⁵ Dimiyati & Mujiono., "Belajar Dan Pembelajaran.," *Jakarta: PT Asdi Mahasatya*, n.d.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dirangsang dan berperan penting dalam mengembangkan bakat yang dimiliki. Selain itu, peserta didik juga memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Terdapat lima faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu:

1. Stimulus belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, guru dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Perhatian dan motivasi merupakan kunci untuk memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran.
3. Respon yang dipelajari yaitu aktivitas yang dilakukan siswa setelah memperoleh rangsangan dari guru maupun teman belajarnya.
4. Penguatan yaitu respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan perilaku positif dalam proses belajar siswa di kelas sehingga motivasi belajar siswa lebih besar.

5. Pemakaian dan pemindahan yaitu respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan siswa lebih giat berpartisipasi dalam interaksi belajar di dalam kelas.⁵⁶

c. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar Peserta Didik

Kita dapat mengenali aktivitas belajar siswa melalui keterlibatan mereka dalam berbagai proses pembelajaran. Contohnya, saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, menyusun laporan tugas, dan kegiatan lainnya. Untuk menilai aktivitas belajar siswa, kita bisa melihatnya dari beberapa aspek berikut.⁵⁷

1.) Partisipasi dalam penyelesaian tugas.

Partisipasi ini menunjukkan bahwa setiap siswa dalam kelompok belajarnya berkontribusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru terkait materi yang diajarkan di kelas.

2.) Keterlibatan dalam pemecahan masalah.

Siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah menunjukkan bahwa mereka bersedia berjuang untuk memahami materi yang dianggap sulit dalam kelompok belajarnya.

3.) Mengajukan pertanyaan.

Siswa sekelompok atau guru ketika mereka tidak memahami suatu masalah menunjukkan sikap proaktif. Pertanyaan ini penting,

⁵⁶ S. Q. Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, "Factors Affecting Students' Learning Performance through Collaborative Learning and Engagement. Interactive Learning Environments," n.d., <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>.

⁵⁷ M. Prasetyo, D. A., & Abduh, "Bentuk-Bentuk Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Aktif," n.d.

terutama ketika mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan bertanya, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang tidak mereka pahami.

4.) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Siswa akan melakukan diskusi kelompok mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Pada awal pelajaran, guru akan menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, setiap siswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas kelompoknya sesuai dengan pengarahan tersebut. Kemampuan yang diharapkan adalah kemampuan untuk mempresentasikan hasil kerja. Setiap siswa akan mengkomunikasikan hasil diskusi kepada anggota kelompok lainnya dengan cara mempresentasikan materi yang telah dibahas dalam kelompok.

Menurut Nana Sudjana, indikator keaktifan belajar dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam menyelesaikan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah

- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.⁵⁸

Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator keaktifan yang dilakukan, yaitu perhatian, fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentase, diskusi, mencoba, menduga atau menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah mereka hanya berdiam diri, beraktifitas tak relevan, pasif atau menghindar.⁵⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar ada banyak macamnya seperti turut serta dalam melaksanakan tugasnya berusaha mencari berbagai informasi dan indikator keaktifan dapat dilihat dari gerakan yang dilakukan sesuai dengan keadaan dan nalurinya.

⁵⁸ Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2012, 61.

⁵⁹ Herman Suherman, "Hakikat Pembelajaran," *Educare Jurnal* 4, no. 2 (2007).

d. Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS

Keaktifan belajar peserta didik dapat diartikan sebagai keterlibatan peserta didik secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun emosional, dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keaktifan ini mencakup partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mengamati, menganalisis, dan memecahkan masalah terkait materi IPS.⁶⁰

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk pemahaman peserta didik tentang kehidupan sosial, lingkungan, dan berbagai aspek kemasyarakatan. Dalam konteks ini, keaktifan belajar menjadi penting karena IPS membutuhkan interaksi antara peserta didik dan guru.⁶¹

Keaktifan belajar dalam pembelajaran IPS mencerminkan: Keterlibatan Fisik yaitu Peserta didik aktif dalam kegiatan seperti mencatat, mencari informasi, atau melakukan simulasi.⁶²

Jadi peserta didik tidak hanya menguasai materi IPS secara kognitif, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai sosial, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk memahami serta memecahkan berbagai masalah sosial di kehidupan nyata.

⁶⁰ and A. R. Lathfi. Zuhroh, Ni'matuz, A. Y. Efiyanti, "*Pengembangan Materi Dan Metodologi Pembelajaran IPS.*," *Bogor: Guepedia*, n.d.

⁶¹ M. Wulandari, E. R., & Anwar, "'Peningkatan Keaktifan Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning.' Nusantara," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1) (n.d.): 23-32.

⁶² A. M. Sadirman, "*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar.*," *Jakarta: Raja Grafindo Persada.*, 2011.

4. Peran Guru dan Media Pembelajaran Domino dalam Mengaktifkan Belajar Peserta Didik

Peran guru dalam proses pembelajaran memang sangat vital, terutama dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu metode yang dapat diandalkan adalah penggunaan media pembelajaran, seperti permainan Domino. Media ini telah terbukti mampu mengaktifkan, membantu pemahaman, dan memotivasi siswa karena sifatnya yang menarik dan menantang. Oleh karena itu, diharapkan para guru lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Selain itu, dukungan teori dari berbagai pakar, seperti Piaget, menunjukkan bahwa penggunaan media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme.⁶³ Melalui permainan domino, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir kritis saat menghadapi berbagai tantangan. Menurut Johnson, kolaborasi dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.⁶⁴

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, Namun, penggunaan media pembelajaran seperti domino juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam

⁶³ Piaget, "The Origins of Intelligence in Children. New York: Norton," 2018.

⁶⁴ Johnson, "Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice," 2019.

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran ini ke dalam proses belajar mengajar dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Guru dalam Islam diberikan kedudukan yang tinggi dan dihormati. Rasulullah Muhammad SAW sendiri memberikan contoh tentang pentingnya menghormati guru dengan sabdanya yang terkenal, "Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju Surga." Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam membimbing umat Islam. Guru dianggap sebagai pembawa cahaya ilmu yang menerangi jalan hidup umat Islam. Mereka memiliki tanggung jawab besar dalam menyampaikan pengetahuan dan nilai-nilai yang benar kepada murid-muridnya.

Guru Islam memainkan peran yang sangat luas dan rumit. Mereka mendukung siswanya dalam perjalanan intelektual dan spiritual mereka tidak hanya sebagai instruktur tetapi juga sebagai mentor, panutan, dan teman. Dengan demikian, dalam perspektif Islam, kedudukan dan fungsi guru sangat dihargai dan dihormati.⁶⁵ Mereka menanggung beban berat dalam mendidik dan membimbing generasi penerus agar menjadi manusia yang bermoral, cerdas, dan bertakwa. Dengan demikian, komponen

⁶⁵ Firman Mansir, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kekerasan Peserta Didik Di Madrasah," *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2021): 186–203, <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i2.8164>.

mendasar dari ajaran Islam adalah rasa hormat dan terima kasih kepada guru.

Selanjutnya peran guru juga dijelaskan pada Surah An-Nahl ayat 43 :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجُلًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

*Artinya : “Dan kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang kami beri wahyu kepada mereka. Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”*⁶⁶

Dari ayat tersebut terdapat ayat فَسَلُّوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

yang menjelaskan, bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui . yakni hai orang-orang musyrik bertanyalah kepada para ahli kitab yang beriman jika kalian tidak mengetahui, karena mereka akan memberitahu kalian bahwa seluruh nabi berasal dari golongan manusia.

Dapat disimpulkan dari ayat tersebut, siapapun itu peserta didik, guru, orang tua bial tidak memahami atau tidak mengetahui sesuatu hal maka bertanyalah kepada yang lebih tahu karena sesungguhnya semua orang berhak memiliki ilmu yang sama dan semua ilmu berasal dari Allah SWT.

Menurut Umi Rosyidah Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian, peran komunikasi, dan peran ingatan/penyimpanan. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan

⁶⁶ Al-Qur'an Kemenag, 'Surah An-Nahl ayat 43' <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=43&to=128> [accessed 27 Juni 2025]

pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.⁶⁷

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandani langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

يَهُمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۖ وَانزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَ

*Artinya : "Kami turunkan kepadamu Al-qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan"*⁶⁸

Begitu pula dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi tujuan penggunaan media pembelajaran. Bila guru tidak memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa anak, atau tingkat berpikir siswa, sulit mengharapakan keberhasilan.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu :

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

*Artinya : "Serulah (manusia) Kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik."*⁶⁹

⁶⁷ Umi Rosyidah & Ni'mah, "Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam.," *MEDINA* 18, no. 1 (2011): 96.

⁶⁸ Al-Qur'an Kemenag, 'Surah An-Nahl ayat 44' <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=44&to=128> [accessed 27 Juni 2025]

⁶⁹ Al-Qur'an Kemenag, 'Surah An-Nahl ayat 125' <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=125&to=128> [accessed 27 Juni 2025]

Untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar yang optimal, dibutuhkan kegiatan yang baik yang dilakukan secara berkelanjutan. Aktivitas ini mencakup keaktifan siswa di kelas selama pembelajaran, meliputi berbagai kegiatan dan kesibukan. Siswa harus didorong untuk aktif, berpikir kritis, mencoba, dan melakukan segala sesuatunya secara mandiri. Kegiatan belajar merujuk pada semua aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik yang menghasilkan perubahan tertentu, yaitu capaian belajar, selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

Yang juga dijelaskan pada ayat Al-Qur'an An-Najm ayat 39 :

أَنْ لَّنِيسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

Artinya : “ Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya “⁷⁰

Dalam konteks ayat tersebut, penting untuk memahami bahwa motivasi memainkan peranan krusial dalam proses belajar. Ketika motivasi ada, usaha yang dikorbankan dalam kegiatan belajar akan meningkat, dan ini akan berdampak positif terhadap hasil yang diperoleh. Kegiatan belajar itu sendiri adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh seluruh peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tanpa adanya aktivasi dalam pembelajaran, proses belajar tidak dapat berlangsung dengan efektif. Oleh karena itu, kita dapat memaknai kegiatan belajar sebagai kumpulan aktivitas fisik dan mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, yang pada akhirnya

⁷⁰ Al-Qur'an Kemenag, 'Surah An-Najm ayat 39' <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/53?from=39&to=62> [accessed 27 Juni 2025]

akan membawa perubahan, baik yang tampak maupun yang tidak tampak, dalam diri mereka.

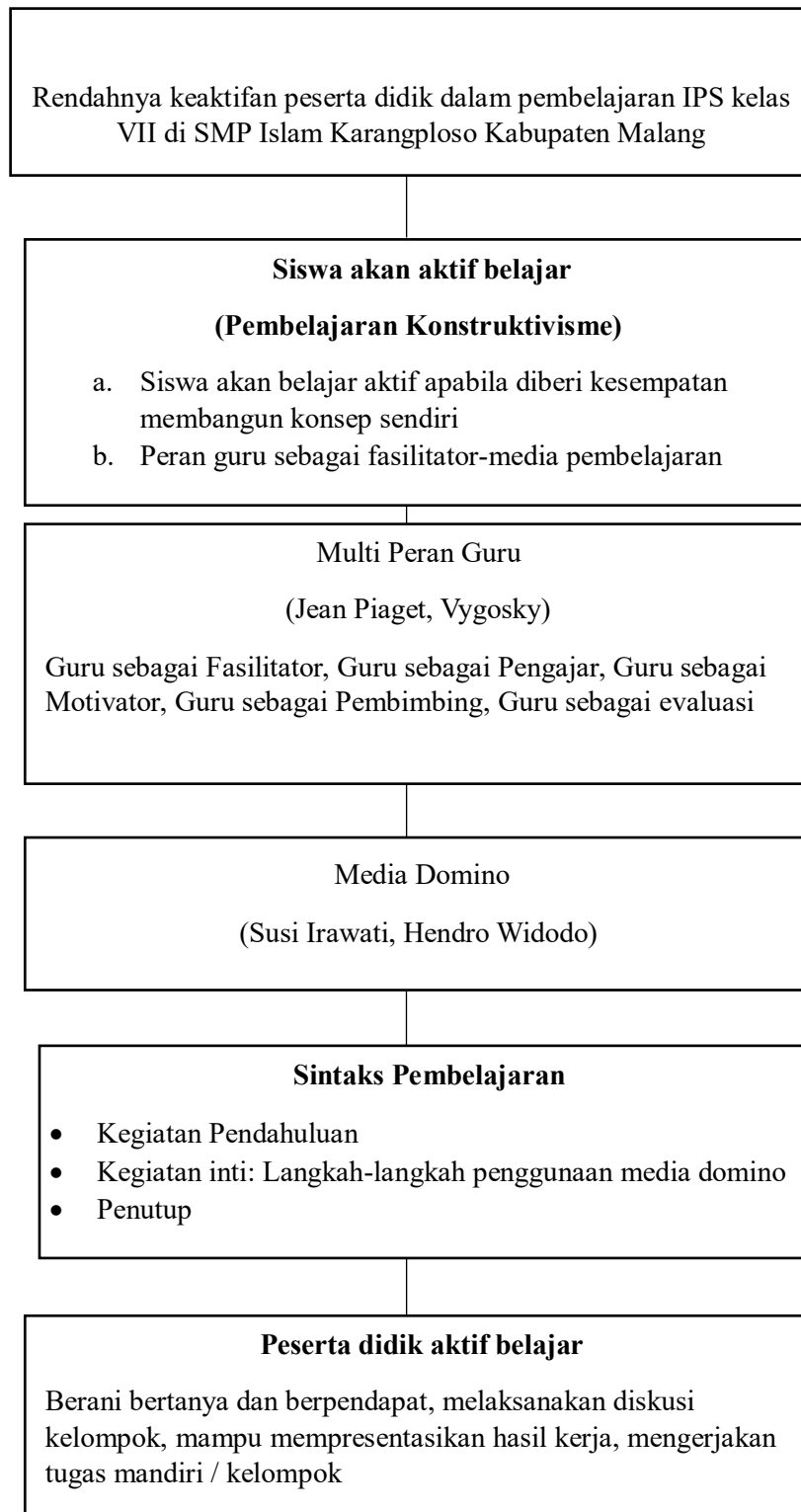
C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS di SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang. Peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi kelompok, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini, peran guru menjadi sangat penting untuk menggerakkan dan menghidupkan proses pembelajaran di kelas. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga menjalankan multi peran yang meliputi peran sebagai pengajar, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Multi peran ini memungkinkan guru untuk mendampingi siswa secara menyeluruh baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong minat belajar, dan memfasilitasi kerja sama dalam kelompok.

Selain peran guru, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan secara kreatif dalam pembelajaran IPS adalah media domino. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengerjakan soal, berdiskusi, dan menyampaikan

pendapat. Melalui permainan domino, materi IPS yang cenderung bersifat teoritis dapat disampaikan dengan lebih konkret dan menarik, serta mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif. Keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini dilihat Aktivitas seperti mencatat, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, mengajukan pendapat, hingga menunjukkan rasa ingin tahu menjadi indikator penting dalam mengukur keaktifan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk guru menerapkan multi perannya dan bagaimana media domino digunakan untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso.

Gambar Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dari judul yang digunakan peneliti terlihat jelas tentang peran guru dan penggunaan media domino dalam mengaktifkan pembelajaran siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Islam Karangploso .

Oleh karena itu, pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Bogdan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif yang sumbernya berasal dari wawancara dengan orang atau latar yang diamati.⁷¹ Kirk dan Miller, mengutip Moleong, berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian ilmu sosial yang bergantung pada pengamatan orang-orang dan lingkungan di sekitar mereka dalam kaitannya dengan topik yang diteliti.⁷²

Alasan menggunakan pendekatan ini adalah karena penelitian ini ingin memahami secara mendalam mengenai Peran Guru Dan Penggunaan Media Domino Dalam Mengaktifkan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Islam Karangploso. Karena dari keterbatasan guru menggunakan media pembelajaran, peserta didik sering kali kesulitan untuk aktif dalam pembelajaran karena materi yang diajarkan

⁷¹ S. J. (1975). Bogdan, R. C., & Taylor, "Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings,," *New York: John Wiley & Sons.*, 1975.

⁷² M. L. Kirk, J., & Miller, "Reliability and Validity in Qualitative Research. Beverly Hills,Dikutip Dalam: Moleong, L. J. Metodologi Penelitian Kualitatif,," *CA: Sage Publications.*, n.d.

sulit dipahami. Ketika materi terlalu kompleks atau tidak relevan dengan pengalaman mereka, minat dan keterlibatan siswa dalam kelas menjadi rendah, sehingga mereka kesulitan untuk menangkap informasi dengan baik.

Penelitian ini berjudul " Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino Dalam Keaktifan Siswa Pada Kelas VII Pembelajaran IPS SMP Islam Karangploso " Peran guru berpengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan interaktif. Salah satu metode yang diterapkan adalah penggunaan permainan domino yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Permainan ini mendorong siswa untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban pada kartu, sehingga mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, berpikir kritis, dan lebih mudah memahami materi. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media domino terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar IPS. Mereka yang sebelumnya bersikap pasif kini menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran dan lebih berani untuk menyampaikan pendapat. Selain itu, permainan ini juga melatih kerja sama dan komunikasi di antara siswa. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan agar tetap fokus dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan

yang kreatif dan inovatif, pembelajaran IPS menjadi lebih hidup, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian adalah lokasi yang dipilih dalam melaksanakan penelitian untuk mendapatkan data yang akan digunakan dan merupakan bagian penting dari sebuah penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Karangploso yang beralamat Jl. P.B.Sudirman 77 Girimoyo Karangploso Kabupaten Malang. Daerah ini berciri khas menghubungkan daerah ini dengan kota malang dan sekitarnya. Letaknya cukup strategis karena berada dijalur yang ramai dan mudah diakses oleh kendaraan umum maupun pribadi. Hal ini membuat daerah tersebut berkembang baik secara ekonomi maupun pendidikan. Pada hal ini peneliti memilih melakukan penelitian pada perwakilan kelas VII.

Alasan peneliti melakukan penelitian di SMP Islam Karangploso karena salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah pertama yang aktif dalam mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. SMP Islam Karangploso dikenal memiliki guru-guru yang cukup responsif terhadap perkembangan metode pembelajaran dan terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, SMP Islam Karangploso juga memiliki latar belakang keislaman yang kuat, sehingga nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar menjadi perhatian utama. Hal ini sesuai dengan fokus penelitian bagaimana peran guru serta pemanfaatan media domino dapat

mengaktifkan proses belajar siswa secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap kegiatan akademik, keterbukaan dalam memberikan akses bagi peneliti, serta tersedianya data yang sesuai dengan fokus penelitian menjadi alasan kuat mengapa SMP Islam Karangploso dipilih sebagai lokasi penelitian. Sekolah ini memberikan kesempatan yang luas bagi peneliti untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, terutama dalam hal peran guru dan penggunaan media domino sebagai salah satu metode untuk mengaktifkan partisipasi belajar peserta didik. Dengan kondisi tersebut, diharapkan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang valid serta relevan dengan tujuan penelitian.

C. Kehadiran Penelitian

Peneliti berperan aktif di lapangan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Penelitian ini mengadopsi pendekatan naturalistik yang melibatkan tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam proses tersebut, peneliti tidak hanya berfungsi sebagai instrumen, tetapi juga sebagai pengumpul data utama. Dengan demikian, peneliti secara langsung terjun ke lokasi untuk mengumpulkan informasi mengenai peran guru dan penggunaan Media Domino dalam mengaktifkan pembelajaran siswa kelas VII IPS di SMP Islam Karangploso .

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini juga mengikut sertakan guru dan peserta didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso sebagai subjek utama untuk mengamati bagaimana respon mereka terhadap penggunaan media Domino, baik dari segi semangat, pemahaman materi, dan aktivitas selama proses pembelajaran dilakukan. Selanjutnya penelitian ini akan mengkaji keefektifan Media Domino dengan membandingkan tingkat aktivitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Media Domino.

Penelitian ini difokuskan pada guru IPS di SMP Islam Karangploso dan melibatkan perwakilan siswa kelas VII sebagai subjek penelitian. Guru IPS berperan sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Karakteristik guru ini mencakup sifat inovatif, kesabaran, dan kemampuan untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, ia juga aktif mencari strategi baru untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media permainan domino.

Siswa yang terlibat dalam penelitian ini merupakan perwakilan dari kelas VII yang memiliki berbagai karakteristik, mencakup siswa yang aktif, kurang aktif, hingga mereka yang memerlukan motivasi lebih untuk belajar. Keragaman karakteristik ini memungkinkan penelitian menggambarkan pengaruh media pembelajaran terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Untuk menentukan informan, diterapkan teknik purposive sampling, di mana guru dan siswa dipilih berdasarkan kemampuan mereka

untuk memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Guru dipilih berdasarkan pengalaman dan metode pengajaran yang diterapkan, sedangkan siswa dipilih berdasarkan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat dengan jelas mencerminkan dampak penggunaan media dalam proses belajar.

E. Data Dan Sumber Data

Peneliti berperan aktif di lapangan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Penelitian ini mengadopsi pendekatan naturalistik yang melibatkan tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam proses tersebut, peneliti tidak hanya berfungsi sebagai instrumen, tetapi juga sebagai pengumpul data utama. Dengan demikian, peneliti secara langsung terjun ke lokasi untuk mengumpulkan informasi mengenai peran guru dan penggunaan Media Domino dalam mengaktifkan pembelajaran siswa kelas VII IPS di SMP Islam Karangploso.

1.) Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan penelitian, terutama dalam konteks penelitian deskriptif. Pengumpulan data primer dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti survei atau observasi. Data ini diambil langsung dari sumbernya, misalnya melalui wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini, sejumlah informan dijadikan sumber data primer, antara lain:

A. Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

B. Siswa Kelas VII di SMP Islam Karangploso

2.) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berstruktur historis dan mengandung variabel-variabel yang sebelumnya telah dikumpulkan dan disusun oleh peneliti lain. Data sekunder dapat diperoleh dari perpustakaan, lembaga pendidikan, buku-buku, laporan, jurnal dan segala bentuk dokumen yang terkait dengan peran guru dan Domino Media dalam mengaktifkan belajar siswa di SMP Islam Karangploso . Sumber data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian di Kelas VII SMP Islam Karangploso adalah modul pembelajaran.

Untuk memperoleh data sekunder, langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dari sekolah, seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan bahan ajar yang digunakan oleh guru IPS. Selain itu, data juga diperoleh melalui telaah literatur yang mencakup buku referensi, jurnal penelitian, dan laporan akademik yang relevan. Proses pengumpulan data ini dilakukan melalui studi dokumentasi, di mana peneliti meneliti dan menganalisis materi yang sudah ada untuk mendapatkan informasi yang mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Gulo, instrumen penelitian adalah petunjuk tertulis untuk wawancara, observasi, atau daftar pertanyaan yang telah disiapkan untuk mengumpulkan informasi. Alat ini disebut panduan observasi atau panduan

wawancara atau kuesioner atau panduan dokumentasi, tergantung metode yang digunakan. Sedangkan menurut Arikunto instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan penelitian untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dilakukan dan hasilnya lebih baik, sehingga lebih mudah dalam mengolahnya.⁷³ Berikut Instrumen yang dibuat :

Tabel 1.2 : Pedoman Instrumen

Informan	Pedoman Instrumen
Guru pendidikan IPS di SMP Islam Karangploso	1. Pandangan Guru pendidikan IPS Mengenai peran sebagai pengajar, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam pembelajaran IPS 2. Kegiatan belajar mengajar, strategi apa yang digunakan untuk mengaktifkan siswa melalui kelima peran tersebut 3. Proses penggunaan media domino selama pembelajaran berlangsung 4. respons siswa saat kegiatan pembelajaran menggunakan media domino dilakukan 5. perubahan keaktifan siswa setelah penggunaan media domino 6. Indikator keaktifan peserta didik di SMP Islam Karangploso , berdasarkan bentuk-bentuk keaktifan dibawah ini :

⁷³ Gulo, "Metodologi Penelitian," Jakarta: Grasindo, 2002, hlm. 110.

	a. Turut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok b. Kemampuan bertanya ketika mengalami kesulitan. c. Partisipasi dalam diskusi kelompok. d. Kemampuan mempresentasikan hasil kerja kelompok.
Informan pendukung peserta didik SMP Islam Karangploso	1. Pendapat tentang cara guru mengajar IPS selama ini 2. tentang media domino yang digunakan guru dalam pembelajaran 3. Aktivitas belajar yang sering kamu lakukan selama pelajaran IPS a. Turut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok b. Kemampuan bertanya ketika mengalami kesulitan. c. Partisipasi dalam diskusi kelompok. d. Kemampuan mempresentasikan hasil kerja kelompok. 4. Setelah menggunakan media domino, apakah kamu merasa lebih aktif dan percaya diri untuk berbicara atau menyampaikan pendapat

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena teknik ini merupakan suatu rancangan yang dirancang untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data mencakup proses mendapatkan informan, bahan, serta informasi yang dapat dipercaya, di mana keberhasilan penelitian sangat tergantung pada metode pengumpulan data yang digunakan. Berikut adalah klasifikasi teknik pengumpulan data:

1. Observasi Pertama

Observasi adalah kegiatan yang melibatkan pengumpulan informasi secara langsung di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, teknik observasi menjadi salah satu cara yang digunakan oleh peneliti untuk terjun langsung ke lokasi penelitian dan mengamati permasalahan yang berkaitan dengan pelaku, waktu, tempat, ruang, kegiatan, tujuan, kejadian, dan perasaan. Proses observasi ini juga dapat dipahami sebagai tindakan pengumpulan informasi melalui media pengamatan.⁷⁴

Disini peneliti langsung mengamati proses pembelajaran IPS mengenai Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik menggunakan media domino pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Islam Karangploso .

Prosedur observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah yang sederhana namun sistematis. Pertama, peneliti

⁷⁴ Mamik, "Metodologi Kualitatif," *Sidoarjo: Zifatama Publisher*, 2015, hlm 104.

mempersiapkan diri dengan merancang rencana observasi, menentukan aspek-aspek yang akan diamati, serta meminta izin dari pihak sekolah dan guru IPS. Kedua, peneliti memasuki kelas VII SMP Islam Karangploso saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati interaksi pengajaran guru, respons siswa, serta penggunaan media domino dalam pembelajaran IPS. Setiap aktivitas dicatat dengan detail. Ketiga, setelah tahap observasi selesai, data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi pola yang muncul dan memahami peran guru dalam mendorong keterlibatan siswa. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh akurat dan mencerminkan kondisi yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data memegang peranan yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena teknik ini merupakan suatu rancangan yang berfungsi untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pengumpulan data melibatkan proses memperoleh informan, bahan, dan informasi yang dapat dipercaya, dan keberhasilan penelitian sangat bergantung pada metode pengumpulan data yang digunakan. Berikut ini adalah klasifikasi teknik pengumpulan data.⁷⁵

Prosedur wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa langkah yang sistematis. Pertama, peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan yang relevan guna memastikan wawancara

⁷⁵ A. Satori, D., & Komariah, "Metodologi Penelitian Kualitatif," *Bandung: Alfabeta.*, 2011.

berlangsung dengan terarah. Selanjutnya, peneliti menjadwalkan wawancara dengan guru IPS dan siswa kelas VII di SMP Islam Karangploso, lalu melaksanakan wawancara secara langsung. Pada saat sesi wawancara, peneliti mendengarkan dengan seksama dan membiarkan responden berbicara dengan leluasa mengenai pengalaman dan pendapat mereka. Setelah itu, jawaban dari responden dicatat dan, jika diperlukan, direkam untuk kemudian dianalisis demi mendapatkan informasi yang dapat menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian. Proses ini dirancang agar berlangsung dengan santai, sehingga responden merasa nyaman dalam membagikan pengalaman mereka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Studi dokumentasi memberikan wawasan tentang konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan fenomena yang diteliti.⁷⁶

Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini seperti profil sekolah, daftar guru dan peserta didik khususnya yang terlibat dalam proses pembelajaran IPS kelas VII, sebagai data pendukung dalam identifikasi

⁷⁶ M.Syahrani Jailani Ardiansyah, Risnita, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).

subjek penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran oleh guru termasuk metode, media digunakan serta indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, dokumentasi kegiatan pembelajaran khususnya interaksi guru dan peserta didik serta bentuk keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Dokumentasi ini berfungsi sebagai bahan pelengkap untuk menguatkan interpretasi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Melalui dokumen tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh dan objektif mengenai bagaimana multi peran guru dan penggunaan media domino. Teknik ini juga membantu dalam memverifikasi keabsahan data, melalui perbandingan antara perencanaan dan pelaksanaan dilapangan.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Validitas data berperan penting dalam mengukur reliabilitas data melalui teknik triangulasi. Triangulasi merupakan metode yang digunakan untuk menilai keandalan data dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menggunakan metode yang beragam, dan dilakukan pada waktu yang berbeda. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk membandingkan keakuratan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi data diterapkan dengan cara memeriksa data dari sumber yang sama namun menggunakan pendekatan yang berbeda. Contohnya, informasi yang diperoleh dari wawancara akan divalidasi dengan data dari dokumen serta hasil pengamatan. Dengan demikian, triangulasi dapat dibagi

menjadi tiga kategori, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merujuk pada proses memeriksa data dari berbagai informan yang menjadi sumber informasi. Metode ini dapat meningkatkan kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan, terutama ketika dilakukan dengan cara memverifikasi informasi dari berbagai sumber atau informan selama proses penelitian. Dalam penelitian mengenai peran guru dan penggunaan media domino untuk mengaktifkan siswa kelas VII di SMP Islam Karangploso, triangulasi sumber dilakukan dengan mengumpulkan data dari sejumlah pihak, yaitu siswa kelas VII, guru IPS kelas VII. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mengklasifikasikan pandangan yang sesuai dengan sumber data yang diperoleh, serta mengidentifikasi mana yang tidak sesuai.

2. Triangulasi Teknik

Teknik triangulasi merujuk pada penggunaan berbagai sumber data untuk mengumpulkan informasi dari satu sumber yang sama. Di SMP Islam Karangploso, proses pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, wawancara dengan siswa kelas VII dan guru IPS kelas VII. Kedua, observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan

media Domino. Ketiga, dokumentasi berupa foto-foto yang diambil selama pembelajaran menggunakan media Domino dan modul pembelajaran. Setelah data dikumpulkan, penting untuk memeriksa kredibilitasnya. Jika ditemukan perbedaan, peneliti akan melakukan verifikasi ulang untuk memastikan keakuratan data di SMP Islam Karangploso dengan mengaplikasikan kembali ketiga teknik pengumpulan data tersebut.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi temporal mengacu pada pengaruh waktu terhadap kepercayaan data. Sebagai contoh, data yang diperoleh di pagi hari melalui wawancara, ketika sumber informasi masih segar dan bebas dari berbagai masalah, cenderung lebih valid dan dapat diandalkan. Peneliti yang melakukan pencarian dan pengumpulan data di SMP Islam Karangploso melakukannya pada momen yang tepat, yaitu saat guru menggunakan media Domino dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan antara bulan Januari hingga Juni, sehingga kredibilitas data tetap terjaga.

Data dikumpulkan pada waktu yang berbeda, misalnya sebelum penggunaan media Domino untuk memahami aktivitas belajar siswa, dan kemudian saat penerapan media tersebut untuk mengamati langsung proses belajar mengajar. Efek penggunaan media Domino dievaluasi melalui wawancara atau

kuesioner guna mengukur perubahan aktivitas siswa. Hasil dari penelitian ini kemudian dibandingkan untuk memastikan adanya perkembangan yang signifikan setelah penggunaan media Domino.

I. Analisis Data

Penelitian kualitatif yang menggunakan teknik analisis data bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dijelaskan dalam bab pendahuluan. Dalam pendekatan ini, data dikumpulkan dari berbagai informan yang berbeda dengan menggunakan berbagai teknik, dan proses ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh data yang jelas dan sesuai harapan. Proses pengamatan yang dilakukan berulang kali menghasilkan banyak variasi dalam data, yang tentunya menambah kompleksitas saat melakukan analisis. Kesulitan ini muncul dari keterbatasan metode analisis yang ada, di mana tidak ada satu pun metode penelitian kualitatif yang mampu mengolah data dalam jumlah besar serta analisis yang dapat mendukung kesimpulan dan teori secara menyeluruh.

Menurut Nasution, analisis adalah suatu tugas yang menantang karena memerlukan dedikasi dan kerja keras. Proses analisis data menuntut tingkat kreativitas dan kemampuan intelektual yang tinggi. Saat ini, belum ada metode alternatif yang dapat diterapkan untuk analisis tersebut, sehingga peneliti perlu mencari cara lain yang sesuai dengan konteks penelitiannya. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan baik saat peneliti berada di lapangan maupun setelah kegiatan pengumpulan data

selesai. Nasution menjelaskan bahwa proses analisis ini diawali dengan merumuskan permasalahan sebelum terjun ke lapangan, dan berlanjut hingga semua data tercatat dengan baik. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.⁷⁷

Analisis penelitian ini dilakukan segera dan setelah pengumpulan data. Hasil wawancara dan catatan lapangan segera disajikan dalam bentuk presentasi tertulis atau tabel tergantung klasifikasi yang teridentifikasi, kemudian dianalisis. Proses analisis menurut Miles & Huberman melalui langkah-langkah berikut:⁷⁸

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses seleksi yang bertujuan untuk menyederhanakan, merangkum, dan mentransformasi data yang dipilih, sesuai dengan arahan penelitian. Dalam hal ini, fokus utamanya adalah pada peran guru, penggunaan media pembelajaran domino, serta upaya mengaktifkan partisipasi belajar peserta didik di SMP Islam Karangploso.

2. Penyajian Data

Menyajikan data dalam bentuk kumpulan informasi yang terorganisir memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan serta mengambil tindakan. Representasi data dapat dilakukan melalui teks,

⁷⁷ M. Nasution, "Metodologi Penelitian Kualitatif," *Jakarta: Bumi Aksara.*, n.d.

⁷⁸ Ahmad and Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif," *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–86.

tabel, dan dokumen. Hal ini penting untuk memahami situasi yang sedang terjadi dan menentukan langkah yang perlu diambil berdasarkan hasil penelitian yang disajikan.

3. Penarikan Kesimpulan atau Vertifikasi

Menarik kesimpulan hanyalah salah satu aspek dari proses analisis yang menyeluruh. Untuk memastikan kebenarannya, kesimpulan tersebut juga perlu diverifikasi dengan mempertimbangkan pemikiran yang muncul dalam benak analis selama penulisan, serta dengan memeriksa catatan lapangan yang ada.

J. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari beberapa tahap yang saling terkait, sebagai berikut:

1. Tahap Observasi Pra-Lapangan

Pada fase ini, peneliti melakukan berbagai persiapan sebelum terjun ke lapangan. Aktivitas ini mencakup penyusunan rencana penelitian, pemilihan lokasi studi, pengurusan surat persetujuan penelitian, serta penentuan informan yang relevan dengan judul penelitian.

2. Tahap Observasi Lapangan

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung untuk mengumpulkan data yang diperlukan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam proses ini, peneliti melakukan wawancara dengan subjek yang ada di lokasi untuk mendapatkan informasi yang mendalam.

3. Tahap Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis informasi tersebut menggunakan metode yang telah dipilih. Proses analisis ini didasarkan pada data observasi, hasil wawancara, serta dokumentasi yang tersedia.

4. Tahap Penulisan Laporan

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah menyusun laporan akhir. Laporan ini disusun sesuai dengan sistem yang telah ditetapkan, dengan mempertimbangkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Bab ini memaparkan data-data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang relevan dengan multi peran guru, pemanfaatan media domino, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso

Ada lima peran guru yang diteliti dalam peneliti ini, meliputi peran guru sebagai pengajar, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Berikut ini paparan datanya:

a. Peran guru sebagai pengajar

Gambar 4.1 Guru Mengajar Dikelas



Berdasarkan hasil observasi guru memulai proses pembelajaran dengan menyampaikan materi mengenai

pemberdayaan masyarakat secara kontekstual dan komunikatif. Materi yang disampaikan dikaitkan dengan fenomena kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman peserta didik, seperti kegiatan gotong royong di lingkungan desa, serta aktivitas remaja masjid. Pendekatan ini dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam mata pelajaran IPS melalui contoh nyata yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. berdasarkan hasil observasi di awal pembelajaran, tampak bahwa tidak seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan secara aktif. Beberapa siswa terlihat masih pasif, seperti menunduk, mencatat tanpa menunjukkan respons, atau tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Menyadari hal tersebut, guru kemudian berupaya membangun suasana yang lebih interaktif melalui pendekatan personal, seperti menyapa langsung peserta didik, menyebut nama mereka, serta menyelipkan humor ringan guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Dalam wawancara dengan Ibu Winarti, guru IPS di SMP Islam Karangploso, beliau menjelaskan pentingnya peran guru tidak hanya dalam menyampaikan materi tetapi juga dalam menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui persiapan yang matang dan pendekatan yang tepat,

seorang guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Gambar 4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pemberdayaan Masyarakat

Oleh: Winarti, S.Pd

Pendidikan : SMP
 Kelas/Semester : VII / Ganjil
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pembelajaran : Pemberdayaan Masyarakat
 waktu : 1 x pertemuan (2 x 40 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian pemberdayaan masyarakat secara runtut dan jelas
2. Mengidentifikasi tujuan dan manfaat pemberdayaan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
3. Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam usaha pemberdayaan masyarakat
4. Menyajikan hasil diskusi tentang contoh bentuk-bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka
5. Menunjukkan sikap peduli sosial, aktif, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menguraikan pengertian pemberdayaan masyarakat
2. Menjelaskan tujuan dan pemanfaatan pemberdayaan masyarakat
3. Menyebutkan contoh kegiatan pemberdayaan masyarakat di lingkungan sekitar
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat
5. Menunjukkan partisipasi aktif dalam kerja kelompok serta sikap menghargai pendapat teman

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi • Guru mengucapkan salam pembuka. • Guru memeriksa kehadiran dan mempersiapkan pembelajaran.	10 menit

Dokumentasi yang diperoleh menunjukkan bahwa guru IPS di SMP Islam Karangploso telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis untuk materi pemberdayaan masyarakat. Dalam RPP tersebut tercantum komponen-komponen penting seperti tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta media dan metode yang digunakan. Guru merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan metode ceramah, diskusi, dan permainan edukatif seperti media domino. Perencanaan ini menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan proses pembelajaran secara matang agar berjalan aktif dan partisipatif. Hal ini juga sejalan dengan peran guru

sebagai perancang pembelajaran yang bertanggung jawab dalam menciptakan kegiatan belajar yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik.

"Sebelum mengajar, saya selalu menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini penting agar proses pembelajaran yang saya lakukan terstruktur dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Dalam menyampaikan materi kepada siswa, saya menggunakan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami dan dianggap relevan. Selain itu, saya selalu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh semua siswa. Untuk menjaga perhatian dan antusiasme siswa selama pembelajaran, saya juga sering menyertakan sesi tanya jawab agar siswa dapat berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar."⁷⁹

Berdasarkan pernyataan bu Winarti, kita dapat melihat bahwa peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa. Dengan mengembangkan rencana pembelajaran yang tepat, menggunakan pendekatan berbasis konteks, dan melibatkan siswa dalam tanya jawab, guru tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

b. Peran guru sebagai fasilitator

Berdasarkan hasil observasi dikelas Guru tampak aktif berkeliling di dalam ruang kelas untuk memantau jalannya diskusi kelompok yang berlangsung. Selama proses tersebut, guru tidak hanya mengamati dari kejauhan,

⁷⁹ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

melainkan juga terlibat langsung dalam interaksi bersama peserta didik. Guru memberikan arahan kepada kelompok yang mengalami kebingungan, menjawab pertanyaan yang diajukan siswa terkait isi tugas, serta memberikan klarifikasi terhadap konsep-konsep materi yang belum dipahami.

Keaktifan guru dalam berkeliling kelas juga dimanfaatkan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap kelompok menjalankan instruksi yang telah diberikan sebelumnya. Guru memastikan bahwa seluruh anggota kelompok berpartisipasi secara aktif dan tidak hanya mengandalkan salah satu individu dalam menyelesaikan tugas. Ketika ditemukan kelompok yang tidak berjalan dengan efektif, guru segera memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat kembali fokus dan bekerja sama.

Gambar 4.3 Wawancara Terkait Guru sebagai Fasilitator



Dalam wawancara dengan Ibu Winarti, guru IPS di SMP Islam Karangploso, beliau menjelaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan suasana kelas yang mendukung dan terbuka. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.

"Saya percaya bahwa menciptakan suasana kelas yang mendukung dan terbuka merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, saya selalu berusaha membangun hubungan yang baik dengan siswa agar mereka merasa nyaman dan dapat mengajukan pertanyaan. Saya juga menyediakan berbagai alat peraga dan materi pembelajaran sederhana seperti gambar dan kartu yang dapat membantu siswa lebih memahami materi."⁸⁰

Berdasarkan pernyataan Ibu Winarti, kita dapat melihat bahwa dengan menyediakan bahan ajar dan materi pembelajaran yang menarik seperti gambar, kartu, dan permainan pembelajaran, seorang guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam proses pembelajarannya. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.

c. Peran guru sebagai motivator

⁸⁰ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Dalam wawancara dengan Ibu Winarti, beliau menekankan pentingnya peran guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Melalui dorongan dan penghargaan yang tulus, guru dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa di kelas.

"Saya selalu berusaha memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa aktif menanggapi atau berpartisipasi, saya memberikan pujian dan hadiah kecil sebagai pengakuan atas usaha mereka. Saya melakukan ini untuk meningkatkan kepercayaan diri dan memotivasi siswa lain untuk lebih berpartisipasi. Namun, ketika saya melihat siswa kurang antusias atau bosan, saya biasanya mengajak mereka untuk bermain kuis tentang topik tersebut. Dengan cara ini, saya berharap dapat membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa mendapatkan kembali minat dan fokus dalam pelajaran."⁸¹

"pada waktu penggunaan media domino saya mulai, saya sempat memberikan motivasi peserta didik, bilang kepada peserta didik melalui permainan ini, kalian akan semakin paham tentang apa itu pemberdayaan masyarakat. Jadi jangan takut salah, karena dari kesalahan kita bisa belajar dengan baik. Yang penting kalian semangat dan saling kerjasama"

Pengalaman Ibu Winarti menunjukkan bahwa dengan memberikan pujian, hadiah kecil, dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kuis ketika antusiasme siswa menurun, guru tidak hanya mengajar tetapi juga memotivasi siswa untuk fokus dan belajar dengan penuh semangat. Peran ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif. Begitu juga dengan penggunaan domino ini menunjukkan bahwa motivasi yang diberikan guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan partisipasi aktif peserta didik.

⁸¹ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Penggunaan media domino lebih efektif karena didukung oleh guru yang mampu memotivasi peserta didik dengan cara yang positif

d. Peran guru sebagai pembimbing

Berdasarkan observasi dikelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru secara aktif memberikan umpan balik langsung terhadap gagasan-gagasan yang disampaikan oleh peserta didik. Umpan balik tersebut diberikan dalam bentuk tanggapan, pertanyaan lanjutan, maupun penguatan terhadap pendapat siswa yang relevan dengan materi. Guru juga berperan membimbing peserta didik dalam menyusun pendapat secara sistematis dan membantu mereka merumuskan solusi terhadap permasalahan yang terdapat dalam materi pembelajaran.

Dalam wawancara dengan Ibu Winarti, beliau menekankan pentingnya peran guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran. Bagi beliau, membimbing siswa bukan hanya sekadar mengajarkan materi, tetapi juga mendukung dan memahami kebutuhan belajar masing-masing siswa.

Gambar 4.4 Guru sebagai Pembimbing di Kelas



"Saya selalu berusaha memberikan dukungan khusus kepada siswa yang tidak memahami materi. Saya melakukannya baik secara personal maupun dalam kelompok kecil sehingga mereka merasa lebih nyaman mengajukan pertanyaan dan berdiskusi. Saya percaya bahwa setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda, dan penting bagi saya untuk mendukung mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Saya juga mendorong siswa untuk tidak ragu mengajukan pertanyaan langsung di luar kelas jika mereka mengalami kesulitan. Saya ingin mereka tahu bahwa saya selalu siap membantu dan mendukung mereka dalam proses belajar. Saya harap ini akan membuat siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk lebih memahami materi."⁸²

Pengalaman bu Winarti menunjukkan bahwa guru yang tanggap terhadap kebutuhan siswa dapat menciptakan hubungan yang positif dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Dengan menyediakan ruang untuk bertanya dan memberikan bimbingan yang konsisten, guru menjadi orang yang membantu siswa mencapai potensinya.

⁸² Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

e. Peran guru sebagai evaluator

berdasarkan observasi dikelas yang dilakukan selama proses pembelajaran IPS berlangsung, diketahui bahwa guru menjalankan perannya sebagai evaluator dengan cukup konsisten. Pada akhir sesi pembelajaran, guru memberikan evaluasi berupa kuis singkat terkait materi pemberdayaan masyarakat yang telah dibahas sebelumnya. Kuis tersebut dibagikan kepada seluruh siswa dan dikerjakan secara individu dalam waktu yang terbatas.

Selain kuis tertulis, guru juga melakukan evaluasi secara lisan. Guru mengajukan pertanyaan langsung kepada siswa secara acak untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Misalnya, guru bertanya, “Sebutkan satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang pernah kamu lihat di lingkungan sekitar!” atau “Apa manfaat pemberdayaan masyarakat bagi kesejahteraan warga desa?”

Wawancara dengan guru IPS kelas VII SMP Islam Karangploso mengungkapkan bahwa guru memegang peranan penting sebagai evaluator dalam proses pembelajaran IPS. Penilaian tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, tetapi juga selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Gambar 4.5 Guru Sebagai Evaluator di Kelas



“Saya biasanya menggunakan beberapa metode penilaian dikelas, seperti tanya jawab secara lisan, lalu saya juga mengamati bagaimana siswa berdiskusi dalam kelompok. Selain itu saya memberikan tugas tertulis untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi. Dari hasil itu, saya bisa tahu apa yang perlu saya perbaiki atau ulangi dipertemuan berikutnya.”⁸³

Ibu Winarti, guru IPS, menyatakan bahwa menggunakan berbagai metode penilaian di kelasnya, seperti tanya jawab lisan, aktivitas siswa saat berdiskusi kelompok, dan tugas tertulis. Selain itu, guru juga melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran pada sesi berikutnya. Dalam observasi langsung yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru mencatat aktivitas dan partisipasi siswa saat menggunakan media Domino dalam pembelajaran IPS. Guru mengamati aktivitas siswa, kerja sama dalam kelompok, dan tanggapan siswa terhadap pertanyaan tentang materi. Selanjutnya, guru memberikan umpan

⁸³ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

balik langsung kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman.

Gambar 4.6 Wawancara dengan Peserta Didik



Salah satu peserta didik bernama Aulia Oktavia, pada saat wawancara menyatakan bahwa setelah pembelajaran dengan penggunaan media Domino, guru memberikan pertanyaan singkat kepada siswa untuk dijawab secara individu guna menilai pemahaman.

“Guru sering memberikan pertanyaan setelah kami selesai bermain Domino untuk memberi tahu apakah kami sudah memahami sesuatu atau belum.”⁸⁴

Data tersebut menunjukkan bahwa peran guru sebagai evaluator tidak hanya terjadi di akhir pembelajaran dengan menilai hasil belajar, tetapi juga selama proses untuk melakukan penilaian

⁸⁴ Aulia Oktavia, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

formatif jadi penilaian yang dilakukan ditengah-tengah selama proses pembelajaran sejauh mana peserta didik memahami. Guru juga menggunakan hasil penilaian untuk melakukan perbaikan dan menetapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, seperti mengulang materi yang belum difahami oleh peserta didik.

2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VII SMP Islam Karangploso, terlihat bahwa guru telah mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu domino dengan cukup baik. Setiap kartu berisi soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya topik pemberdayaan masyarakat. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran serta aturan permainan secara rinci agar seluruh siswa memahami cara penggunaannya. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain domino. Kegiatan dilakukan secara berkelompok, dan setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyusun kartu-kartu tersebut berdasarkan keterkaitan antara pertanyaan dan jawaban yang tersedia. Dalam proses ini, siswa tampak aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta menyusun strategi untuk menyelesaikan permainan dengan tepat. Aktivitas ini tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara

fisik, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim.

Dari penggunaan media domino ini adalah beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan perubahan perilaku, seperti berani mengajukan pertanyaan, aktif memberikan tanggapan selama diskusi berlangsung, serta memperhatikan instruksi guru dengan lebih saksama. Suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Media domino menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Guru dalam menggunakan media domino dalam pembelajaran IPS di kelas VII, harus memperhatikan karakteristik peserta didik agar mudah dalam membuat pengelompokan. Karakteristik peserta didik di SMP Islam Karangploso berdasarkan penjelasan ibu Winarti guru IPS, peserta didik di SMP Islam Karangploso ini memiliki latar belakang ekonomi menengah kebawah hal ini berdampak ketersediaan fasilitas belajar di rumah dan motivasi belajar peserta didik perlu terus ditingkatkan, memiliki kemampuan yang beragam tingkat kemampuan akademik peserta didik kelas VII terdapat peserta didik yang cepat memahami materi, namun juga banyak yang memerlukan penjelasan berulang. Selain itu, sebagian peserta didik cenderung pasif jika hanya menerima materi secara konvensional. Oleh karena itu, pendekatan yang melibatkan aktivitas langsung dan bersifat interaktif seperti media domino, peserta didik menunjukkan sikap bekerja

sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif sangat cocok diterapkan disekolah ini.

Gambar 4.7 Pembagian Kelompok di Kelas



“saya membagi kelompok secara heterogen, jadi ada yang pintar, sedang, dan yang butuh bantuan. Supaya mereka bisa saling membantu. Saya juga mengamati selama permainan berlangsung, memastikan semua peserta didik ambil bagian, tidak hanya yang aktif saja”⁸⁵

Bu Winarti guru IPS menjelaskan bahwa dengan memahami karakteristik peserta didik tersebut, maka pengelompokannya bersifat heterogen, sehingga siswa yang lebih cepat memahami materi dapat membantu temannya yang masih lambat. Dengan demikian, semua siswa dapat terlibat aktif, dan tidak ada yang merasa tertinggal.

⁸⁵ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Gambar 4.8 Media Domino Materi Pemberdayaan Masyarakat

Start	Pengertian Uang?	Alat pembayaran yang sah untuk membeli barang atau jasa	Sebutkan Jenis Uang!
Uang Logam, Uang Kertas	Pengertian Pendapatan?	Hasil Yang diterima seseorang karena telah bekerja berupa uang	Sebutkan Jenis Pendapatan
Pendapatan Operasional dan Pendapatan Non Operasional	Pengertian Tabungan?	Simpanan uang yang diperoleh dari pendapatan	Manfaat tabungan?
Membantu merencanakan masa depan dengan baik	Sebutkan jenis tabungan!	Rekening tabungan, tabungan guru tabungan berjangka tabungan pendidikan,dll.	Sebutkan Investasi secara umum!

Proses pembelajaran dengan menggunakan media domino berlangsung dalam beberapa tahap atau dengan sintaks sebagai berikut:

- Pembagian Kelompok : Guru terlebih dahulu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen yang masing-masing beranggotakan 10 orang. Hal ini dilakukan agar setiap kelompok terdiri dari anggota yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan dapat saling membantu selama kegiatan berlangsung.

- Persiapan Kartu Domino : Guru menyiapkan media berupa kartu domino yang disesuaikan dengan materi IPS. Setiap kartu memiliki dua bagian, yaitu bagian soal dan bagian jawaban.

- Pembagian Kartu Secara Acak : Setelah kelompok terbentuk, kartu domino tersusun secara acak dibagikan kepada setiap kelompok dan perwakilan kelompok maju untuk mengambil kartunya.

- Siswa merekatkan kartu : Selanjutnya, siswa merekatkan kartu-kartu tersebut pada papan tulis Mereka harus bekerja sama untuk menyusun urutan kartu sesuai dengan kecocokan antara pertanyaan dan jawaban.

- Mencocokkan Kartu : Dalam proses ini, siswa secara aktif mencocokkan pertanyaan pada satu kartu dengan jawaban pada kartu lain. Anggota kelompok berdiskusi untuk menemukan pasangan kartu yang tepat.

- Menyusun sampai Finish : kartu disusun secara berurutan hingga finish. Kelompok yang berhasil menyusun secara tepat dan cepat mendapat apresiasi dari guru. Guru juga mengoreksi hasil susunan tersebut, guru mengulas kembali materi dan memberi kesempatan kepada peserta didik berdiskusi atau bertanya.

Gambar 4.9 Penggunaan Media Domino





Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, media domino dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Media domino yang digunakan mengandung unsur permainan edukatif yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih menarik.

Guru menjelaskan bahwa media domino digunakan sesuai dengan materi pelajaran, dengan aturan yang jelas dan sistematis agar peserta didik dapat memahami dan menggunakan media tersebut dengan benar. Selain itu guru menilai bahwa penggunaan media domino membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dari wawancara Bu Winarti, S.Pd guru IPS kelas VII mengatakan:

“Saya menjelaskan aturan cara menggunakan media domino dengan jelas diawal pelajaran, sehingga peserta didik memahami tujuan dan manfaat dari media ini. Media ini membuat pembelajaran lebih hidup karena peserta didik aktif berinteraksi,

saling berdiskusi, dan berlomba menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.”⁸⁶

Dari sisi peserta didik di SMP Islam Karangploso, banyak yang mengungkapkan tertarik dan senang dengan metode pembelajaran ini. Beberapa peserta didik bernama Dea Fitri Anggreani, Muhammad Hafiz, Alfian Dwi Arianto memberikan tambahan informasi:

Gambar 4.10 Wawancara Terkait Penggunaan Domino



"Saya suka belajar pakai media domino karena bisa main sambil belajar, jadi nggak bosen. Media ini membantu saya lebih cepat mengerti karena kita langsung praktek dan diskusi dengan teman."⁸⁷

“senang kak. Soalnya kita belajar bisa sambil bermain, nggak ngantuk bisa mikir bareng teman juga, terus jadi lebih ngerti pelajarannya kalau salah bisa dibantu dengan teman saya”⁸⁸

“saya semangat soalnya rame dan asik. Jadi kita bisa belajar sambil menyusun kartu. Aku biasanya takut jawab pertanyaan, tapi kalau kelompok jadi lebih berani karena bareng dengan teman saya”⁸⁹

⁸⁶ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

⁸⁷ Dea Fitri Anggreani, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

⁸⁸ Muhammad Hafiz, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

⁸⁹ Alfian Dwi Arianto, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

Media domino juga terbukti mempermudah peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi karena ada bimbingan langsung dari guru selama permainan berlangsung. Guru berkeliling dan memberi arahan kepada kelompok-kelompok peserta didik sehingga proses belajar berjalan efektif. Dengan cara ini, media domino menjadi alat yang tidak hanya menarik tetapi juga sangat fungsional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu indikator keberhasilan penggunaan media dan peran guru. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan setelah guru menerapkan media domino dalam pembelajaran IPS. Seperti peserta didik lebih aktif bertanya, aktif berdiskusi, aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, aktif memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung jadi tidak ada peserta didik yang mengantuk didalam kelas, berikut ini paparan datanya:

- Peserta didik aktif bertanya

Gambar 4.11 Peserta Didik Aktif Bertanya Di Kelas



Pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Islam Karangploso, guru setelah melaksanakan perannya dan menggunakan media domino pada saat proses pembelajaran. Media tersebut berisi materi pemberdayaan masyarakat seperti literasi keuangan, meliputi menabung, berinvestasi, dan membayar pajak, serta peran pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum seperti pasar dan mengelola keuangan keluarga. Selama permainan berlangsung, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan secara spontan, seperti: “Bagaimana investasi dapat membantu perekonomian keluarga?” “Mengapa kita perlu membayar pajak?” “Mengapa penting bagi pemerintah untuk membangun pasar bagi warga negara?” Hasil pengamatan menunjukkan bahwa lebih banyak bertanya secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat secara intelektual dan memiliki rasa ingin tahu. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif dengan materi IPS meningkatkan literasi dan partisipasi peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara, peserta didik terlihat aktif mengikuti setiap tahap pembelajaran, mengerjakan tugas dengan serius, serta berpartisipasi dalam berdiskusi kelompok sesuai arahan guru. Peserta didik juga berani bertanya baik kepada teman maupun kepada guru ketika mengalami kesulitan. Salah satu peserta didik dari kelas VII bernama Zakiyah Talitha Sakhi mengungkapkan:

**Gambar 4.12 Wawancara Peserta Didik
Terkait Aktif Bertanya di Kelas**



"Ketika saya tidak mengerti sesuatu di kelas, saya biasanya meminta penjelasan kepada teman yang duduk di sebelah saya. Jika masih belum jelas atau saya merasa butuh penjelasan lebih dalam, saya tidak ragu untuk bertanya langsung kepada guru agar saya bisa lebih mengerti. Saya juga ingin tahu cara main kartu domino ini supaya tidak ketinggalan dengan teman-teman pada saat mulai. Tapi semakin saya faham cara menyusun kartu dan mencocokkan gambar dengan pernyataan materi IPS, otomatis saya jadi lebih fokus memahami pelajarannya"⁹⁰

⁹⁰ Zakiyah Talitha Sakhi, Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 27 Mei 2025

- Peserta didik aktif berdiskusi

Gambar 4.13 Aktif Diskusi Pada Pembelajaran



Pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso, guru membagi menjadi 4 kelompok didalam kelas. Hal ini menjadi peran utama untuk mendukung aktif diskusi yang dimana didalam kelompok tersebut ada peserta didik bertugas mencari informasi jawaban dibuku terkait penggunaan media domino yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi IPS Pemberdayaan masyarakat. Kemudian ada peserta didik menyusun pertanyaan secara sistematis pertanyaan yang ada dikartu tersebut misalnya, sebutkan jenis uang, pengertian pendapatan, jenis-jenis pendapatan, pengertian literasi keuangan”. Ada peserta didik yang menempelkan kartu di papan depan kelas dan menyampaikan poin utama sekaligus memandu diskusi kelompok. Setiap kelompok secara bergantian menjalankannya sehingga semua peserta didik merasakan peran tersebut. Dengan pembagian tugas ini semua peserta didik tidak hanya aktif membaca, tetapi aktif berbicara, mempertanyakan, menjelaskan dan mendengarkan dalam diskusi kelompok.

Pembelajaran kelompok setiap siswa memiliki tugas tertentu, seperti mencari informasi, merumuskan pertanyaan, dan menyajikan hasil diskusi. Dengan peran yang ditetapkan dengan jelas dan saling bergantung, siswa bekerja sama sehingga muncul tanggung jawab pribadi dan bekerja sama dalam tim. Dalam diskusi kelompok, mereka berbicara langsung satu sama lain, mendengarkan satu sama lain, dan memberikan umpan balik, sehingga meningkatkan keterlibatan sosial dan akademis semua siswa dan memperdalam pemahaman materi IPS

- Peserta didik aktif mengerjakan tugas

Gambar 4.14 Peserta Didik Mengerjakan Tugas dengan Teliti



Saat guru memperkenalkan penggunaan permainan domino yang berisi materi IPS tentang pemberdayaan masyarakat, seperti pengelolaan keuangan dan fungsi pemerintah, setelah diskusi selesai, setiap kelompok diberikan tugas tertulis. Mereka tampak bersemangat membuka buku untuk

mencari informasi, bekerja sama dengan hati-hati dalam menuliskan jawaban. Semangat ini memberikan tambahan energi dalam proses pembelajaran, membuat mereka berada dalam suasana yang ceria saat menyelesaikan tugas. Para siswa tidak sembarangan, mereka saling mengingatkan tentang hal-hal yang terlewat, memperbaiki jawaban satu sama lain, dan memastikan hasil kerja mereka tepat sebelum diserahkan. Peneliti menunjukkan bahwa hampir semua peserta terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan dengan hati-hati. Ini terjadi karena guru melaksanakan perannya sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, memberikan motivasi, dan memperkuat semangat belajar, mendorong siswa untuk tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi juga melakukannya dengan benar.

Guru juga mencatat bahwa siswa mampu dan cukup berani untuk dengan percaya diri menyampaikan hasil kerja kelompok mereka, menunjukkan bahwa siswa aktif tidak hanya selama permainan tetapi juga dalam menilai dan merefleksikan pembelajaran mereka. Tambahan informasi Bu Winarti, S.Pd guru IPS kelas VII menyatakan:

**Gambar 4.15 Wawancara dengan Guru terkait Peserta Didik
Aktif Mengerjakan Tugas**



"Siswa yang biasanya pendiam sekarang lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil mereka karena mereka terbiasa membahas dan menjelaskan hasil kerja kelompok."⁹¹

Interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru selama pembelajaran berlangsung sangat baik. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan bersemangat terutama saat siswa bermain Domino saat pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran tidak membosankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa juga menunjukkan ekspresi antusias dan humor yang baik selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat secara signifikan karena adanya peran aktif guru dan penggunaan media domino yang tepat. Guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan domino merupakan perangkat pembelajaran yang

⁹¹ Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 28 Mei 2025

efektif untuk mengaktifkan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Karangploso.

- Peserta didik aktif mendengarkan, memahami dan tidak mengantuk

Gambar 4.16 Peserta Didik Sebelum Aktif



Gambar 4.17 Peserta Didik Setelah Aktif



Berdasarkan hasil observasi siswa kelas VII SMP Islam Karangploso pada pembelajaran IPS dengan menggunakan kartu domino, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa yang signifikan. Hal ini merupakan hasil dari peran guru yang optimal, baik sebagai pendidik, motivator, fasilitator, pemimpin, maupun evaluator selama kegiatan berlangsung. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan semangat dan pengantar yang menarik perhatian siswa. Kemudian guru menjelaskan tentang aturan permainan domino edukatif yang bertujuan untuk mengenalkan konsep-konsep terkait dengan membangun masyarakat. Melalui pendekatan komunikatif dan suportif, siswa tampak lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan.

Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif mendengarkan penjelasan guru, baik saat menjelaskan materi maupun saat menjelaskan proses permainan domino. Hasil observasi menunjukkan tidak ada siswa yang tampak mengantuk atau kurang konsentrasi, bahkan beberapa siswa yang biasanya pasif menjadi antusias dan ingin mencoba menyusun kartu domino terlebih dahulu. Suasana kelas menjadi lebih hidup. Peserta didik saling berdiskusi kelompok terkait isi kartu domino. Guru juga mengelilingi kelas, memberikan bimbingan pada kelompok yang merasa kesulitan

Menurut Ibu Winarti, sebelum diterapkannya berbagai peran guru secara menyeluruh dan penggunaan media pembelajaran seperti kartu domino, siswa cenderung berpartisipasi secara pasif dalam proses

pembelajaran. Mereka lebih banyak menunggu instruksi dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan kelas.

"Awalnya, siswa tampak pasif. Mereka hanya menunggu penjelasan atau instruksi dari saya dan jarang bertanya atau menanggapi. Namun ketika saya mulai lebih aktif berperan sebagai motivator, fasilitator, dan pembimbing serta menggunakan media pembelajaran seperti kartu domino, suasana kelas pun berubah. Siswa menjadi lebih berani, bertanya, menjawab pertanyaan, bahkan berdiskusi dengan teman-temannya, tidak ada yang tidur dikelas. Mereka tampak lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran."⁹²

Pernyataan ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif guru dalam menjalankan berbagai perannya yang didukung oleh media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa secara signifikan.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino Dalam Mengaktifkan Peserta Didik di Kelas VII SMP Islam Karangploso Kabupaten Malang” dapat diketahui dan diuraikan sebagai berikut:

1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso

Guru mata pelajaran IPS di SMP Islam Karangploso telah melaksanakan berbagai fungsi penting dalam proses belajar mengajar, terutama dalam upaya untuk membuat siswa lebih aktif di kelas. Wawancara

⁹² Winarti, Wawancara Dengan Guru IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso, 28 Mei 2025

menunjukkan bahwa guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai penggerak semangat, pendukung, pembimbing, dan penilai. Dalam kapasitasnya sebagai penggerak semangat, guru selalu memberikan motivasi melalui pujian, penghargaan simbolis, dan pendekatan emosional kepada para siswa. Guru mengungkapkan bahwa berusaha memberikan perhatian lebih kepada siswa yang tampak kurang aktif, dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mendorong mereka untuk terlibat dalam diskusi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Islam Karangploso, bahwa guru memiliki banyak peran yang dijalankan secara aktif dan efektif untuk melibatkan siswa saat proses belajar IPS. Saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media domino belajar, peran guru semakin jelas terlihat dalam membantu dan memandu siswa agar berpartisipasi secara aktif, baik dalam aspek fisik, mental, maupun sosial. Sebagai fasilitator, guru menyiapkan alat belajar yang menarik dan mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi kelompok.

Dalam peran sebagai motivator, pendidik terus memberikan semangat dan dukungan agar siswa merasa percaya diri dan bersedia menyampaikan pendapat. Selama proses belajar, pendidik juga berfungsi sebagai pembimbing, membantu siswa memahami materi dengan cara mengarahkan, bukan memberikan jawaban secara langsung. Peran sebagai penilai ditunjukkan oleh pendidik melalui penilaian terhadap keaktifan, kerja sama, dan pemahaman siswa selama dan setelah kegiatan berlangsung.

Penggunaan media domino yang didukung oleh peran aktif pendidik terbukti dapat meningkatkan partisipasi, fokus, dan semangat belajar siswa yang sebelumnya kurang aktif. Penggunaan media domino yang didukung oleh peran aktif pendidik terbukti dapat meningkatkan partisipasi, fokus, dan semangat belajar siswa yang sebelumnya kurang aktif.

2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Salah satu inovasi penting dalam penelitian ini adalah penggunaan kartu domino yang dibuat khusus untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII. Media ini digunakan materi pemberdayaan masyarakat. Setiap kartu domino punya dua sisi: satu sisi menampilkan pertanyaan atau konsep inti, sedangkan sisi lainnya menyajikan jawaban atau definisi yang relevan. Aktivitas dimulai dari kartu yang ditandai "Start", dan siswa diminta untuk mengatur kartu selanjutnya berdasarkan kesesuaian konsep, hingga mencapai kartu "Finish".

Kartu ini digunakan dalam pembelajaran secara kelompok, di mana para siswa saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk mencocokkan kartu. Lingkungan belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, serta kompetitif dengan cara yang positif. Siswa tidak hanya belajar secara intelektual, tetapi juga secara sosial, karena mereka diharuskan mendengarkan pendapat teman, memberikan tanggapan, dan merancang strategi kelompok. Dari observasi, kegiatan bermain domino ini terbukti sangat efektif dalam

menarik minat belajar siswa, meningkatkan fokus, dan memperkuat ingatan akan materi yang dipelajari. Guru juga mengungkapkan bahwa dengan alat ini, siswa yang biasanya lebih pasif menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar.

3. Keaktifan peserta didik setelah guru menerapkan multi perannya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Keaktifan siswa dalam belajar menunjukkan perubahan yang nyata setelah guru menjalankan perannya dengan baik dan menerapkan media domino sebagai sarana pembelajaran. Sebelum strategi ini diterapkan, siswa biasanya bersikap pasif, hanya mendengarkan penjelasan tanpa berinisiatif untuk bertanya, memberikan jawaban, atau ikut serta dalam diskusi. Namun, setelah media ini dijalankan, keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Siswa kini terlihat lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, terlibat dalam diskusi kelompok, dan bahkan bisa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas.

Beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa belajar menggunakan media domino sangat menyenangkan dan membantu mereka lebih mudah memahami materi. Selain itu, mereka juga merasa lebih dihargai karena pengajar memberikan kesempatan yang setara bagi semua pelajar untuk berpartisipasi aktif. Guru kerap memberikan umpan balik yang positif dan langsung, baik ketika pelajar menjawab maupun ketika mereka mengemukakan pandangan yang berbeda. Berdasarkan data

pengamatan, tampak bahwa keterlibatan pelajar dalam belajar tidak hanya meningkat dalam aspek partisipasi verbal, tetapi juga secara fisik dan emosional, seperti sikap yang antusias, kerja sama, dan keterlibatan penuh selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara peran guru yang proaktif dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih dinamis dan efisien. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, tetapi juga memperkuat interaksi yang baik antara guru dan siswa serta antar siswa, yang pada gilirannya mendukung pencapaian tujuan belajar dengan lebih optimal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Merujuk pada hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang sudah dijelaskan pada bab IV, maka dapat diperoleh temuan-temuan peneliti sebagai berikut

1. Multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan serta berdasarkan rumusan masalah yang peneliti rumuskan. Maka ditemukan berbagai temuan dilapangan bahwasannya multi peran guru dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso Malang telah diterapkan dengan baik. Peran guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar yang menyampaikan materi saja, melainkan juga sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam satu kesatuan kesatuan kegiatan belajar mengajar. Peran-peran ini sangat berhubungan seperti saat guru menjadi fasilitator dengan menyediakan media domino, pada saat yang sama guru juga menjadi motivator dengan memberikan semangat, guru sebagai pembimbing dengan mengarahkan cara bermain penggunaan media tersebut, kemudian guru sebagai evaluator akan menilai partisipasi dan pemahaman peserta didik.

a. Peran guru sebagai fasilitator

Peran guru sebagai fasilitator menurut Jean Piaget, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Selanjutnya Menurut Vygotsky, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka dengan memberikan dukungan yang mereka butuhkan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi guru juga membantu mereka meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kritis.⁹³

Peran guru sebagai fasilitator, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky dalam kajian teori Bab II, adalah menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, alat bantu pembelajaran, serta situasi yang mendorong peserta didik aktif membangun pemahamannya sendiri. Guru bukan sekadar penyampai materi, tetapi berperan sebagai perancang pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan peran tersebut tersebut, guru berhasil menciptakan ruang belajar yang dinamis, yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama tim siswa. Ini membuktikan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menjembatani antara materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa.

⁹³ Fadillah, “Peran Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Pertama Pada Sekolah Binaan.”

Teori kecerdasan majemuk Howard Gardner menyatakan bahwa setiap siswa memiliki cara belajar sendiri. Dalam peran mereka sebagai fasilitator, guru harus memahami dan menghargai perbedaan ini. Mereka juga harus menyediakan berbagai pendekatan dan teknik pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa

Selain berperan sebagai fasilitator, guru juga memiliki peran penting sebagai pengajar dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso. Peran ini merupakan salah satu tugas utama guru, yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Sebagai pengajar, guru bertugas untuk menjelaskan konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS, memberikan contoh yang relevan, dan membantu siswa memahami materi secara menyeluruh. Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru di SMP Islam Karangploso sudah menjalankan peran ini dengan baik. Hal ini terlihat dari cara guru menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana, menjelaskan secara perlahan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami.

b. Peran guru sebagai pengajar

Guru juga menyesuaikan metode mengajarnya dengan karakter peserta didik kelas VII yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif, seperti yang dijelaskan oleh Jean Piaget dalam teori perkembangan anak. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi jika disampaikan dengan contoh nyata atau kegiatan langsung, bukan hanya melalui

penjelasan teori saja.⁹⁴ Oleh karena itu, guru tidak hanya menjelaskan materi secara lisan, tetapi juga menyisipkan media pembelajaran seperti permainan kartu domino yang berisi materi pelajaran IPS. Dengan permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Cara mengajar seperti ini membuat siswa lebih semangat, aktif, dan terlibat dalam proses belajar.

Sebagai pengajar, guru juga harus memahami kurikulum dan membuat rencana pembelajaran. Di SMP Islam Karangploso, guru sudah membuat kegiatan belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengajar, tetapi juga merancang pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menjalankan peran sebagai pengajar secara tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa pun menjadi lebih mudah menerima materi, aktif dalam bertanya dan menjawab, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap pelajaran IPS.

Sebagai pengajar, guru di SMP Islam Karangploso telah menyampaikan materi dengan cara yang komunikatif dan kontekstual. Materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, menggunakan bahasa yang sederhana, serta

⁹⁴ Prasetyo, "Tahapan Perkembangan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Piaget Serta Peran Guru Dalam Mendukungnya."

disertai dengan kesempatan untuk bertanya, sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dan mudah memahami materi.

c. Peran guru sebagai pembimbing

Selain sebagai pengajar dan fasilitator, guru juga berperan sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP Islam Karangploso. Peran ini sangat penting karena tidak semua siswa bisa langsung memahami materi dengan baik atau menyelesaikan tugas tanpa bantuan. Di sinilah guru berperan untuk membimbing, yaitu membantu, mengarahkan, dan mendampingi siswa dalam memahami pelajaran dan menyelesaikan kegiatan belajar. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa guru di SMP Islam Karangploso tidak hanya memberikan materi, tetapi juga aktif membimbing peserta didik ketika mereka mengalami kesulitan, baik dalam memahami isi pelajaran maupun saat menggunakan media domino. Guru memberikan penjelasan ulang, memberi contoh, dan memastikan bahwa setiap kelompok memahami apa yang harus dilakukan. Guru juga berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua siswa ikut terlibat dan tidak merasa kebingungan.

Peran guru sebagai pembimbing ini sesuai dengan teori pendidikan yang menyatakan bahwa guru tidak boleh hanya mengajar dari depan kelas, tetapi juga harus hadir di tengah-tengah siswa, mengamati, dan memberikan arahan saat dibutuhkan. Dalam kajian teori telah dijelaskan bahwa guru

sebagai pembimbing bertugas untuk membantu siswa menemukan solusi atas kesulitan belajar mereka, serta memberikan umpan balik yang membangun agar siswa dapat memperbaiki dan mengembangkan kemampuannya.⁹⁵ Guru berfungsi sebagai mentor yang tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga membimbing siswa dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Harvard dan Dunne menekankan pentingnya hubungan mentor dalam meningkatkan kompetensi guru dan siswa. Guru juga berperan dalam memberikan dukungan emosional kepada siswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dan mengungkapkan pendapat mereka.⁹⁶

Sebagai pembimbing, guru juga memperhatikan perbedaan kemampuan dan karakter setiap siswa. Ada siswa yang aktif dan cepat menangkap pelajaran, namun ada pula yang pendiam atau lambat dalam memahami materi. Guru di sekolah ini berusaha memberikan perhatian yang adil kepada semua siswa, dan membimbing mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

d. Peran guru sebagai motivator

Guru juga berperan sebagai motivator, yaitu orang yang memberikan semangat dan dorongan kepada peserta didik agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Di SMP Islam Karangploso, peran ini

⁹⁵ E. Mulyasa, "Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan.," *Bandung: Remaja Rosdakarya.*, n.d.

⁹⁶ R. Harvard, G., & Dunne, "The Role of the Mentor in Developing Teacher Competence.," *Westminster Studies in Education.*, n.d.

sangat terlihat dari cara guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif, menyemangati siswa yang belum percaya diri, serta menciptakan suasana kelas yang ramah dan menyenangkan. Guru berusaha membangkitkan minat belajar siswa agar mereka merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS. Dalam Bab II kajian teori telah dijelaskan bahwa menurut Hamzah, guru sebagai motivator harus mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan cara yang sesuai dengan karakter mereka, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak menegangkan. Guru juga harus memahami bahwa setiap siswa memiliki kemampuan dan motivasi yang berbeda-beda, sehingga pendekatan yang digunakan pun harus disesuaikan.⁹⁷

Peran ini juga sejalan dengan teori Howard Gardner di mana guru harus mengenali potensi unik setiap siswa dan menyesuaikan strategi motivasi yang tepat. Guru yang berhasil memotivasi siswa akan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan penuh antusiasme, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik.⁹⁸

e. Peran guru sebagai evaluator

Selain mengajar dan membimbing, guru juga berperan sebagai evaluator, yaitu orang yang melakukan penilaian terhadap hasil dan proses belajar siswa. Di SMP Islam Karangploso, guru tidak hanya menilai hasil

⁹⁷ Umasugi, "Guru Sebagai Motivator."

⁹⁸ Howard Gardner, "Kecerdasan Majemuk: Dalam Teori Dan Praktik," 2020.

akhir berupa nilai ujian, tetapi juga menilai proses pembelajaran, seperti keaktifan siswa dalam diskusi, kerja sama dalam kelompok, dan pemahaman terhadap materi saat bermain media domino. Dalam jajian teori peran evaluator dijelaskan sebagai upaya untuk menentukan keberhasilan pembelajaran melalui penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru juga melakukan evaluasi sebagai dasar dalam memberikan umpan balik, memperbaiki metode pembelajaran, dan membantu siswa berkembang secara optimal.

Peran evaluator juga diperkuat oleh Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian, yang menekankan pentingnya penilaian proses dan hasil belajar secara menyeluruh. Evaluasi yang baik bukan hanya soal angka, tetapi juga melihat bagaimana peserta didik berkembang selama proses belajar.⁹⁹ Menurut Susanto evaluasi yang dilakukan guru harus bersifat reflektif dan konstruktif, yaitu tidak hanya mencatat kelemahan siswa, tetapi juga memberikan arahan untuk perbaikan. Guru sebagai evaluator harus mampu menjadikan penilaian sebagai alat bantu untuk meningkatkan mutu pembelajaran, bukan sekadar untuk menentukan peringkat.¹⁰⁰

Temuan dalam Bab IV menunjukkan bahwa guru di SMP Islam Karangploso telah menjalankan multi perannya secara mendukung dalam satu rangkaian pembelajaran. Observasi yang dilakukan memperlihatkan

⁹⁹ “Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI. Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.,” *Kemendikbud.*, Jakarta:, n.d.

¹⁰⁰ A. Susanto, “Strategi Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Praktik Di Kelas.,” *Jakarta: Prenada Media.*, n.d.

bahwa guru tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga menciptakan ruang diskusi, membimbing kerja kelompok, memberikan motivasi kepada peserta didik, serta mengevaluasi aktivitas mereka secara langsung.

Kondisi tersebut memperkuat bahwa peran guru tidak berjalan secara terpisah, melainkan saling satu proses pembelajaran yang utuh. Guru yang memahami kondisi kelas dan karakteristik peserta didik akan lebih mudah menyesuaikan perannya dalam setiap fase pembelajaran. Fakta di lapangan juga memperlihatkan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan setelah guru menerapkan berbagai peran tersebut, baik dalam hal partisipasi tugas, keberanian bertanya, keterlibatan diskusi, maupun kemampuan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

Dengan demikian, data lapangan dalam Bab IV memperkuat teori-teori dalam Bab II, khususnya mengenai konsep guru sebagai agen pembelajaran yang adaptif dan dinamis. Penelitian ini membuktikan bahwa multi peran guru yang diterapkan secara konsisten dan kontekstual mampu menjadi kunci dalam mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran IPS secara menyeluruh.

2. Penggunaan media pembelajaran domino dalam mengaktifkan peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa penggunaan media domino dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Karangploso memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik.

Media domino digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang berisi soal dan jawaban terkait materi IPS. Siswa diminta menyusun kartu domino secara berurutan dalam kelompok, sehingga mereka harus memahami isi materi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dalam kajian teori di Bab II, disebutkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Media domino termasuk dalam jenis media permainan edukatif yang dapat meningkatkan konsentrasi, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Permainan edukatif seperti domino memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan.

Penggunaan media ini mendorong siswa untuk lebih banyak berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan saling membantu dalam kelompok. Media domino mengubah suasana kelas yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan interaktif. Setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan, sehingga mereka terdorong untuk lebih memperhatikan materi dan mengaktifkan daya pikirnya.

Teori Vygotsky dalam pembelajaran sosial juga memperkuat bahwa interaksi dalam kelompok membantu membangun pemahaman siswa.¹⁰¹

Melalui permainan domino, siswa belajar dari teman sekelompoknya, berbagi informasi, dan memperkuat pengetahuannya secara bersama-sama.

Guru di SMP Islam Karangploso memfasilitasi kegiatan ini dengan

¹⁰¹ Vygotsky, *Mind in Society the Development of Higher Psychological Processes*.

membagi siswa ke dalam kelompok heterogen, sehingga terjadi pemerataan pemahaman.¹⁰² Menurut Sanjaya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi motivasi belajar bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian, di mana sebagian besar siswa merasa lebih semangat dan tidak merasa tertekan saat belajar IPS menggunakan media domino. Mereka merasa senang, lebih memahami materi, dan lebih percaya diri untuk berbicara dalam kelompok.¹⁰³

Selain meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, media domino juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Ketika siswa menyusun kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban, mereka harus berpikir secara logis dan memahami hubungan antar konsep. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir dan sosial. Penelitian ini memperkuat yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Namun, penelitian ini memberikan tambahan bukti bahwa efektivitas media domino juga dipengaruhi oleh bagaimana guru membimbing dan memfasilitasi proses penggunaannya di kelas.

¹⁰² Vygotsky.

¹⁰³ Sanjaya, “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.”

3. Keaktifan peserta didik setelah guru memerankan tugasnya dan media domino digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah guru menjalankan berbagai perannya secara optimal sebagai pengajar, fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator dan menggunakan media pembelajaran domino, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS meningkat secara signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari berbagai aspek seperti keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, kemauan bertanya, serta kecepatan dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas. Dalam Bab II, dijelaskan bahwa keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.¹⁰⁴

Keaktifan ini ditandai dengan adanya interaksi, inisiatif siswa untuk belajar, serta perasaan senang dan antusias terhadap materi yang sedang dipelajari. Semua aspek ini terlihat jelas dalam proses pembelajaran di SMP Islam Karangploso setelah penggunaan media domino dan penerapan multi peran guru. Guru yang menjalankan perannya dengan baik menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Ketika guru membimbing siswa dalam bermain domino, memberikan motivasi, serta mengevaluasi proses dan hasil belajar secara adil, peserta didik menjadi lebih percaya diri

N. Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.," *Bandung: Remaja Rosdakarya*, n.d.

dan aktif. Mereka tidak lagi ragu untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat karena merasa dihargai dan didukung oleh guru.

Penggunaan media domino juga memiliki peran besar dalam meningkatkan keaktifan siswa. Permainan edukatif ini menuntut partisipasi aktif dari setiap anggota kelompok. Siswa saling berdiskusi untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban pada kartu, sehingga terjadi proses berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi yang intens. Aktivitas ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat secara sosial dan aktif dalam membangun pemahamannya.

Menurut Uno, keaktifan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh dua hal utama, yaitu peran guru dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, temuan penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara peran guru yang mendukung dan penggunaan media yang menarik seperti domino, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara penuh.¹⁰⁵ Keaktifan siswa juga tampak dalam hasil tugas dan penilaian formatif yang diberikan oleh guru. Siswa lebih cepat dalam memahami materi, mampu menyelesaikan permainan dengan benar, dan menunjukkan sikap yang positif selama pembelajaran berlangsung. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih antusias dan berani untuk tampil di depan kelompoknya.

¹⁰⁵ H. B. Uno, "Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif," *Jakarta: Bumi Aksara*, 2021.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan ini adalah melalui aktif bertanya, di mana siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang dapat memicu diskusi mendalam dan mendorong pemikiran kritis. Hattie menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif, seperti diskusi kelompok dan pertanyaan terbuka, memiliki efek positif yang signifikan terhadap pencapaian siswa. Selain itu, aktif bertanya juga berkontribusi pada pengembangan metakognisi, di mana siswa dapat merefleksikan pemahaman mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperjelas. Lingkungan yang mendukung pertanyaan meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap proses belajar mereka, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan. Hattie menyimpulkan bahwa penerapan teori aktif bertanya dalam pengajaran dapat menjadi alat yang sangat berharga untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.¹⁰⁶

¹⁰⁶ J. (2009). Hattie, *“Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement.”* Routledge., 2008.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran guru yang beragam telah diimplementasikan siswa pada pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga menjalankan multi peran yang saling melengkapi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator yang terlibat langsung dalam semua tahapan pembelajaran. Guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif dan menyenangkan, memfasilitasi diskusi kelompok, memberikan motivasi verbal dan nonverbal, serta membimbing siswa dalam memahami materi. Pelaksanaan kelima peran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan kelas. Dengan menjalankan multi perannya secara konsisten, guru mampu menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian bertanya, serta keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa multi peran guru merupakan faktor kunci dalam mengaktifkan peserta

didik, terutama ketika dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik, seperti media domino.

2. Penggunaan media pembelajaran domino untuk melibatkan peserta didik menunjukkan efektif dan inovatif. Media pembelajaran domino tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menghibur tetapi juga menjadi sarana pembelajaran aktif yang mendorong kolaborasi antar peserta didik seperti aktif bertanya dan menjawab, berdiskusi, mengerjakan tugas. Materi yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Permainan domino menuntut peserta didik untuk terlibat dalam berpikir kritis, mencocokkan konsep, dan berinteraksi secara aktif dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Selain itu, media ini juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial, kerja sama tim, dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat.
3. Aktivitas peserta didik aktif dalam pembelajaran setelah guru melaksanakan peran secara bervariasi dan menggunakan media domino dalam pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif kini lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik tampak aktif mengikuti penjelasan guru, antusias bermain domino, dan serius menyusun kartu serta berdiskusi. Tidak ada peserta didik yang mengantuk atau tidak fokus selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa perpaduan antara peran guru yang optimal dengan

penggunaan media domino dapat mendukung pembelajaran yang efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat terus mengevaluasi dan merefleksikan peran-perannya dalam proses pembelajaran. Peran sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendorong keaktifan peserta didik. Diharapkan pula guru terbuka terhadap penggunaan media kreatif seperti media domino sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan.
2. Peserta didik perlu didorong untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai subjek yang berpikir kritis, berkolaborasi, dan terlibat secara senang dan tertarik serta berfikir aktif dan memahami materi. Keaktifan belajar akan tumbuh ketika peserta didik merasa didukung, dihargai, dan dilibatkan secara aktif oleh guru dalam setiap tahapan pembelajaran.
3. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal waktu, lokasi, dan jumlah orang yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dianjurkan untuk melakukan penelitian yang lebih luas dengan mengikutsertakan lebih banyak sekolah dan jenjang kelas yang berbeda, atau menggunakan pendekatan campuran (kualitatif dan kuantitatif) sehingga temuan penelitian lebih komprehensif. Lebih jauh, peneliti juga dapat mengkaji lebih cermat pengaruh penggunaan media Domino

tidak hanya terhadap aktivitas belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar, dan keterampilan sosial. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan inovasi pembelajaran dalam studi sosial dan disiplin akademis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, and Muslimah. "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif." *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–86.
- Ahmadi, Abu. "Pengantar Ilmu Sosial." *Jakarta: Rineka Cipta.*, 1982.
- Ardiansyah, Risnita, M.Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).
- Bandura, Albert, Richard H. Walters. "Social Learning Theory. Englewood Cliffs." *NJ: Prentice Hall Vol. 1.* (1977).
- Bogdan, R. C., & Taylor, S. J. (1975). "Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings." *New York: John Wiley & Sons.*, 1975.
- Chiam Ching Leen, Helen Hong, Flora Ning Hoi Kwan, and Tay Wan Ying. "Creative and Critical Thinking in Singapore Schools," 2014.
- Desi Sasmita N. "Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harap Mojokerto Pada Materi Plantae." *Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2016.
- Eviyanti, Cut Yuniza, Lia Rista, and Siti Hadijah. "Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 999–1010. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.336>.
- Fadillah, Haris. "'Peran Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Pertama Pada Sekolah Binaan.'" *Indopedia Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan* 1.1 (n.d.): 164-173.
- Ginnis, Paul. "Trik Dan Taktik Mengajar,." *Jakarta: PT Indeks*, 2008, h. 116.
- Gulo. "Metodologi Penelitian." *Jakarta: Grasindo*, 2002, hlm. 110.
- Harvard, G., & Dunne, R. "The Role of the Mentor in Developing Teacher Competence." *Westminster Studies in Education.*, n.d.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hasanah, Akhlada. El. "Profesi Keguruan Sebagai Guru Indonesia." *Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin* 1 no.2 (2021).

- Hattie, J. (2009). *“Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement.”* Routledge., 2008.
- Herawati, Eti. “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Klas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu.” *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 66–87.
- Herman Suherman. “Hakikat Pembelajaran.” *Educare Jurnal* 4, no. 2 (2007).
- Howard Gardner. “Kecerdasan Majemuk: Dalam Teori Dan Praktik,” 2020.
- Indonesia, Presiden Republik. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” 2010, no. 1 (2003): 1–5.
- Irawati, Susi. “Media Domino Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif.” *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran.*, n.d.
- Johnson. “Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice,” 2019.
- “Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI. Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.” *Kemendikbud.*, Jakarta:, n.d.
- Kirk, J., & Miller, M. L. “Reliability and Validity in Qualitative Research. Beverly Hills, Dikutip Dalam: Moleong, L. J. Metodologi Penelitian Kualitatif.” *CA: Sage Publications.*, n.d.
- Mamik. “Metodologi Kualitatif.” *Sidoarjo: Zifatama Publisher*, 2015, hlm 104.
- Manizar, Elly. “Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar.” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1.2 (2015): 204–22.
- Mansir, Firman. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kekerasan Peserta Didik Di Madrasah.” *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2021): 186–203. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i2.8164>.
- Mayer, Richard E. “Multimedia Learning.” *Departement of Psychology, University California , Santa Barbara* 41 (2002): 27–29.
- Mujiono., Dimiyati &. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Jakarta: PT Asdi Mahasatya*, n.d.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Mulyani, Rini. “Permainan Edukatif Dalam Perkembangan Logic-Smart Anak,.” *Semarang: Universitas Negeri Semarang*, 2006, h. 20.

- Mulyasa, E. "Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan." *Bandung: Remaja Rosdakarya.*, n.d.
- Mulyasa, Enco. ". "Menjadi Kepala Sekolah Profesional." *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2007.
- Munawir, Munawir, Zuha Prisma Salsabila, and Nur Rohmatun Nisa'. "Tugas, Fungsi Dan Peran Guru Profesional." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 8–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>.
- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. (1) (n.d.): 43–48.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.
- Nasution, M. "Metodologi Penelitian Kualitatif." *Jakarta: Bumi Aksara.*, n.d.
- Nidawati. "Penerapan Peran Dan Fungsi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Novidya, Yulanda. "Revitalisasi Pembelajaran Ips Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2 (2018): 16–24.
- Nurhidayati, R. "Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Media Edukatif Di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan IPS.*, n.d.
- Nuriyah, N. "Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori." *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 3, no. (1). (n.d.).
- Piaget. "The Origins of Intelligence in Children. New York: Norton," 2018.
- Piaget, Jean. "Science of Education and the Psychology of the Child. Trans. D. Colman., 1970.
- Prasetyo, D. A., & Abduh, M. "Bentuk-Bentuk Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Aktif,," n.d.
- Prasetyo, Landung. "Tahapan Perkembangan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Piaget Serta Peran Guru Dalam Mendukungnya." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 2.3 (2024): 1053-1055.
- Prawesti, Novita. "Menyingkap Problematika, Tantangan, Dan Solusi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah," 2024.
- Prensky, Marc. "Pembelajaran Berbasis Permainan Digital McGraw-Hill, New

- York.” *Komputer Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2003): 1–4.
- Putri, Doli Jelita, Slamet Rianto, and Loli Setriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 3 Palembang.” *Horizon* 2, no. 4 (2022): 458–71. <https://doi.org/10.22202/horizon.v2i4.6069>.
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. “Factors Affecting Students’ Learning Performance through Collaborative Learning and Engagement. Interactive Learning Environments.,” n.d. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>.
- Ramdhani, Anisa Julia, and Lia Kusumawati Lestariningsih, Dwi Sukanti,. “Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi Di SMAN 54 Jakarta.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 6 (2024): 42–52.
- Ramlah, R., Firmansyah, D., & Zubair, H. “Pengaruh Gaya Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri Di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang).” *Majalah Ilmiah SOLUSI* 1 (n.d.): (03).
- Routledge. *Jean Piaget The Psychology of Intelligence*, 2015.
- Sadirman, A. M. “Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar.” *Jakarta: Raja Grafindo Persada.*, 2011.
- Sanjaya, Dr H. Wina. ““Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.,”” n.d.
- Sari, Eka Rosmitha, Muhammad Yusnan, and Irman Matje. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran.” *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 583–91. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>.
- Satori, D., & Komariah, A. “Metodologi Penelitian Kualitatif.” *Bandung: Alfabeta.*, 2011.
- Siti Nurhana R. “Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan.” *Fakultas Tarbiah dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2023.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. “Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4, no. (2), (n.d.): 88-100.
- Sudin, Maksudin. “Integrasi Sistem Pendidikan Formal Dan Pesantren Dalam Membentuk Karakter Bangsa.” *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 8, No (2018): hlm. 1–13.

- Sudjana, N. "Penilaian Hasi Proses Belajar Mengajar." *Bandung: Remaja Rosdakarya*, n.d.
- Sudjana, Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar." *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2012, 61.
- Surahman, Edy, Mukminan. "'Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP.'" *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, no. 4.1 (2017): 1–13.
- Susanto, A. "Strategi Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Praktik Di Kelas." *Jakarta: Prenada Media.*, n.d.
- Sutarsih, Eti, and M Misbah. "Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang Tentang Guru Dan Dosen." *Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 69–82. <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.4762>.
- T. A. Marganingtyas, P. Rachmadyanti, dan R. Wahyuni. "Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Dan Edukasi Modern (TEM)* Vol. 3, no. 1 (2025): 45.
- Tamara Vaxia Viningsih. "Peran Guru PPKn Dalam Pembinaan Karakter Peduli Sosial Peserta Didik Di SMAN 1 Gedangan Sidoarjo," 2020, 08.
- Tulak, T. "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Kurikulum 2013." *Jurnal KIP, IX(3).*, n.d.
- Umasugi, Hamzah. "Guru Sebagai Motivator." *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 6 no 2 (2020): 38.
- Umi Rosyidah & Ni'mah. "Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam." *MEDINA* 18, no. 1 (2011): 96.
- Uno, H. B. "Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif." *Jakarta: Bumi Aksara.*, 2021.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society the Development of Higher Psychological Processes*. (Vol. 86). Harvard university press., n.d.
- Widodo, Hendro. "'Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Media Kreatif.'" *Jurnal Inovasi Pendidikan.*, n.d.
- Wijaya, Oeij Stevanus, Amaliah Amaliah, M Rikza Chamami, Fadilla Syahrani, and Asep Rosadi. "The Role of Teachers as Facilitator of Holistic Education: Current Approaches to Teaching." *Global International Journal of Innovative Research* 1, no. 2 (2023): 132–38. <https://doi.org/10.59613/global.v1i2.15>.
- Winarti, W. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak." *Dinamika Pendidikan*, 8(2) (n.d.): 123–32.

- Wulandari, E. R., & Anwar, M. “Peningkatan Keaktifan Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning.’ Nusantara,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1) (n.d.): 23-32.
- Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>.
- Zainab Aqib. “Model Model ,Media Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif).” *Bandung: Yrama Widya*, 2015.
- Zuhroh, Ni’matuz, A. Y. Efiyanti, and A. R. Lathfi. “Pengembangan Materi Dan Metodologi Pembelajaran IPS.” *Bogor: Guepedia*, n.d.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Observasi

A. Multi Peran Guru

No.	Peran Guru	Indikator	Catatan Hasil Observasi
1	Pengajar	Menjelaskan konsep dengan jelas dan mudah dipahami, mengelola kelas dengan efektif	
2	Fasilitator	Menyediakan berbagai sumber belajar, mendorong interaksi antar peserta didik yang mengalami kesulitan.	
3	Motivator	Memberikan pujian/apresiasi terhadap usaha peserta didik, mendorong minat belajar peserta didik, memberikan tantangan sesuai dengan kemampuan peserta didik.	
4	Pembimbing	Mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas, memberikan umpan balik, melakukan penilaian pembelajaran	
5	Evaluator	Melakukan penilaian formatif dan sumatif, memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik, menggunakan berbagai teknik penilaian	

B. Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Belajar

No.	Aspek Penggunaan Media Domino	Indikator	Catatan Hasil Observasi
1	Perencanaan penggunaan media domino	Ketersediaan media domino yang relevan dengan materi, kesiapan guru dalam menggunakan media domino, penjelasan	

		aturan penggunaan media domino kepada peserta didik	
2	Proses penggunaan media domino	Penjelasan intruksi penggunaan media domino, partisipasi aktif peserta didik dalam menggunakan media domino, kreativitas peserta didik dalam menggunakan media domino	

Lampiran 2. Hasil Obervasi

A. Multi Peran Guru

No.	Peran Guru	Catatan Hasil Observasi
1	Pengajar	Guru menejelaskan konsep pemberdayaan masyarakat dengan menggunakan contoh-contoh yang kontekstual. Metode ceramah diselingi dengan tanya jawab. Pengelolaan kelas cukup baik, meskipun ada peserta didik yang kurang fokus diawal pembelajaran.
2	Fasilitator	Guru memfasilitasi diskusi kelompok saat pembelajaran, guru berkeliling kelas untuk memberikan arahan dan menjawab pertanyaan setiap kelompok, peserta didik terlihat nyaman bertanya kepada guru.
3	Motivator	Guru memberikan apresiasi "bagus sekali, nah pintar!" saat ada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan sulit
4	Pembimbing	Guru memberikan umpan balik langsung terhadap ide-ide yang muncul..

5	Evaluator	Guru mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk menguji pemahaman peserta didik. Diakhir sesi, guru memberikan kuis singkat untuk mengevaluasi pemahaman konsep.
---	-----------	---

B. Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Belajar

No.	Aspek Penggunaan Media Domino	Catatan Hasil Observasi
1	Perencanaan penggunaan media domino	Guru telah menyiapkan set media domino dengan materi “pemberdayaan masyarakat” yang mencetak rapi. Guru menjelaskan aturan main media domino dengan jelas di awal sesi, termasuk tujuan cara penilaian.
2	Proses penggunaan media domino	Guru memberikan instruksi penggunaan media domino secara detail. Peserta didik terlihat sangat aktif dan antusias dalam menyusun kartu domino. Beberapa kelompok menunjukkan kreativitas dalam menyusun rangkaian domino.

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru

A. Pedoman Wawancara untuk Guru

Nama:

Mata Pelajaran:

Kelas yang diajar:

1. Peran Guru sebagai Pengajar

- Bagaimana Bapak/Ibu menyampaikan materi IPS di kelas VII?
- Apa metode yang biasa digunakan dalam menyampaikan materi?
- Bagaimana cara Bapak/Ibu menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa?

2. Peran Guru sebagai Fasilitator

- Apa saja yang Bapak/Ibu lakukan agar siswa lebih aktif dalam belajar?
- Bagaimana Bapak/Ibu menyediakan sarana dan kondisi belajar yang mendukung?
- Apakah Bapak/Ibu memfasilitasi diskusi atau kerja kelompok dalam pembelajaran?

3. Peran Guru sebagai Motivator

- Bagaimana cara Bapak/Ibu memotivasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?
- Apakah Bapak/Ibu memberikan penghargaan atau dorongan secara khusus? Seperti apa bentuknya?

4. Peran Guru sebagai Pembimbing

- Bagaimana Bapak/Ibu membimbing siswa dalam memahami materi IPS?
- Apakah Bapak/Ibu menyediakan waktu di luar jam pelajaran untuk konsultasi siswa?

5. Peran Guru sebagai Evaluator

- Bagaimana Bapak/Ibu melakukan penilaian terhadap keaktifan siswa di kelas?
- Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian formatif selama proses pembelajaran?

6. Penggunaan Media Domino dalam Pembelajaran

- Sejak kapan Bapak/Ibu mulai menggunakan media domino dalam pembelajaran IPS?
- Apa alasan Bapak/Ibu memilih media domino?
- Bagaimana tanggapan siswa saat media domino digunakan?
- Apa kelebihan dan kekurangan media domino menurut Bapak/Ibu?

7. Pengaruh Media Domino terhadap Keaktifan Siswa

- Apakah setelah menggunakan media domino, siswa terlihat lebih aktif?
- Dalam aspek apa keaktifan itu tampak? (misalnya: bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dsb.)
- Apakah penggunaan media domino meningkatkan hasil belajar siswa?

B. Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

Nama:

Kelas:

1. Persepsi terhadap Guru dalam Pembelajaran

- Bagaimana menurutmu cara guru menjelaskan pelajaran IPS?
- Apakah gurumu sering membimbing dan membantu saat kamu kesulitan?
- Apakah gurumu memberikan semangat/motivasi untuk belajar?

2. Pengalaman Belajar di Kelas

- Apakah kamu merasa aktif ketika belajar IPS di kelas?
- Kegiatan apa yang membuat kamu semangat mengikuti pelajaran IPS?

3. Tanggapan terhadap Media Domino

- Pernahkah kamu menggunakan media domino saat belajar IPS?
- Bagaimana perasaanmu saat belajar menggunakan media domino?
- Apakah media domino membuat kamu lebih tertarik dan aktif dalam belajar?

4. Keaktifan dalam Pembelajaran

- Ketika menggunakan media domino, apakah kamu lebih sering bertanya atau berdiskusi?
- Apakah kamu lebih mudah memahami materi saat menggunakan media ini?
- Menurutmu, apakah pembelajaran IPS jadi lebih menyenangkan?

Lampiran 4. Indikator “Peran Guru”, “Media Domino”, dan “Belajar Aktif”

“Peran Guru”	“Media Domino”	Belajar Aktif
Pengajar	Sintaks:	-Siswa Aktif bertanya
Fasilitator	-Membagi Kelompok	-Siswa Aktif berdiskusi
Motivator	-Menyiapkan Kartu Domino	-Siswa Aktif mengerjakan tugas
Pembimbing	-Membagikan Kartu secara acak	-Siswa aktif mendengarkan tidak ada yang mengantuk
Penilai (evaluator)	-Siswa Menempelkan Kartu	
	-Menyusun Sampai Finish	

Lampiran 5. Media Domino Materi Pemberdayaan Masyarakat

Start	Pengertian Uang?	Alat pembayaran yang sah untuk membeli barang atau jasa	Sebutkan Jenis Uang!
Uang Logam, Uang Kertas	Pengertian Pendapatan?	Hasil Yang diterima seseorang karena telah bekerja berupa uang	Sebutkan Jenis Pendapatan
Pendapatan Operasional dan Pendapatan Non Operasional	Pengertian Tabungan?	Simpanan uang yang diperoleh dari pendapatan	Manfaat tabungan?
Membantu merencanakan masa depan dengan baik	Sebutkan jenis tabungan!	Rekening tabungan, tabungan guru tabungan berjangka tabungan pendidikan, dll.	Sebutkan Investasi secara umum!
Investasi jangka pendek, Investasi jangka panjang	Pengertian Literasi keuangan?	Pengetahuan dan keterampilan masyarakat terkait finansial agar mampu mengelola	OJK singkatan dari ?
Otoritas jasa keuangan	Sebutkan Jenis jenis lembaga keuangan!	Bank sentral, OJK, Perbankan	Peran lembaga keuangan?
Penyalur likuiditas, transaksi keuangan, pengalihan aset	Peran Alokasi adalah?	Peran Pemerintah dalam menyediakan barang jasa yang digunakan masyarakat	Peran distribusi adalah?
Peran pemerintah untuk mengurus pemerataan distribusi pendapatan masyarakat	Peran stabilitas adalah?	Pemerintah untuk menciptakan kestabilan dibidang ekonomi	FINISH

Lampiran 6.

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM
MERDEKA
Oleh: Winarti, S.Pd**

Pendidikan : SMP Islam Karangploso
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pembelajaran : Pemberdayaan Masyarakat
waktu : 1 x pertemuan (2 x 40 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian pemberdayaan masyarakat secara runtut dan jelas
2. Mengidentifikasi tujuan dan manfaat pemberdayaan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
3. Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam usaha pemberdayaan masyarakat
4. Menyajikan hasil diskusi tentang contoh bentuk-bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka
5. Menunjukkan sikap peduli sosial, aktif, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menguraikan pengertian pemberdayaan masyarakat
2. Menjelaskan tujuan dan pemanfaatan pemberdayaan masyarakat
3. Menyebutkan contoh kegiatan pemberdayaan masyarakat di lingkungan sekitar
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat
5. Menunjukkan partisipasi aktif dalam kerja kelompok serta sikap menghargai pendapat teman

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi • Guru mengucapkan salam pembuka. • Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa. (Communication) • Guru mengajak siswa untuk berdo'a	10 menit

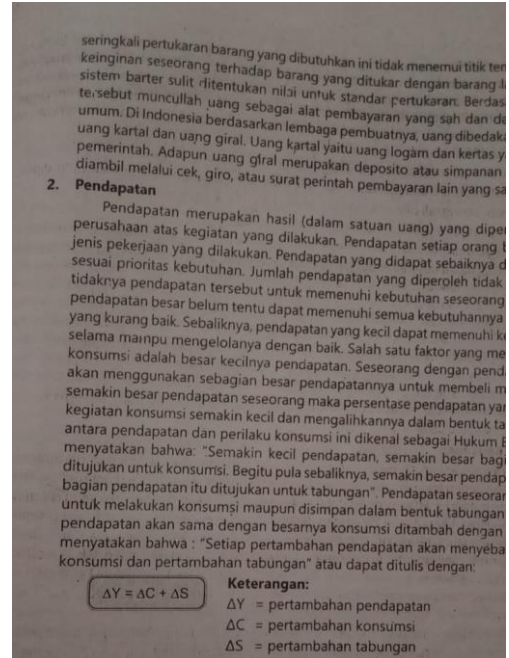
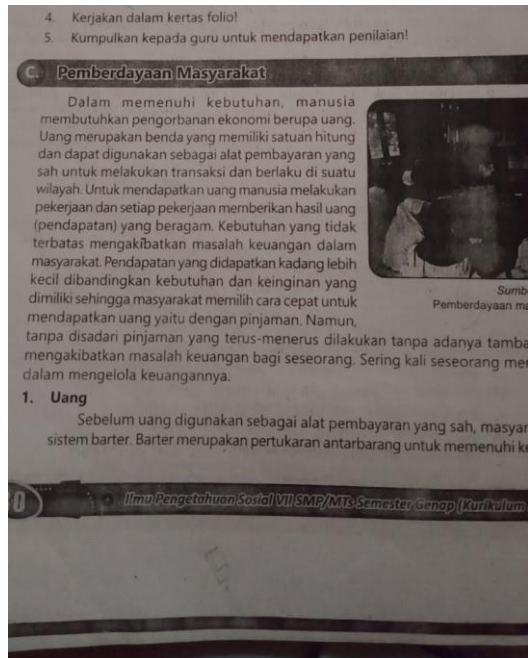
	sesuai dengan keyakinan masing-masing siswa yang dipimpin oleh salah satu siswa. (Religius) • Menyampaikan secara garis besar menanyakan akan dibahas bersama peserta didik Apersepsi • Guru menanyakan tentang materi pembelajaran sebelumnya. • Guru menanyakan tentang pengetahuan siswa seputar materi yang akan dipelajari.	
Kegiatan Inti	Motivasi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat • Uang • Pendapatan • Tabungan • Investasi • Literasi keuangan • Pengelolaan keuangan keluarga Lakukan Bersama • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok berisi 10-11 anak • Guru menyiapkan media berupa kartu domino yang disesuaikan dengan materi IPS. Setiap kartu memiliki dua bagian, yaitu bagian soal dan bagian jawaban. • Setelah kelompok terbentuk, kartu domino tersusun secara acak dibagikan kepada setiap kelompok dan perwakilan kelompok maju untuk mengambil kartunya. • siswa merekatkan kartu-kartu tersebut pada papan tulis. • Mencocokkan Kartu : Dalam proses ini, siswa secara aktif mencocokkan pertanyaan pada satu kartu dengan jawaban pada kartu lain. Anggota kelompok berdiskusi untuk menemukan pasangan kartu yang tepat.	60 menit

	• siswa menyusun sampai Finish • Guru menjelaskan pemberdayaan masyarakat • Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru Mari Refleksikan • Guru memberikan lembar soal pemberdayaan masyarakat • Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. Belajar Lebih Lanjut • Guru memberikan masing-masing kelompok pada siswa • Siswa berdiskusi untuk menuliskan laporan hasil pengamatan pemberdayaan masyarakat • Siswa mempresentasikan laporan hasil pemberdayaan masyarakat didepan kelas	
Penutup	Apa yang sudah di pelajari • Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. • Guru meminta siswa untuk mempelajari di rumah tentang materi yang akan dipelajari. • Guru bersama siswa berdo'a bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengucapkan salam penutup.	10 menit

D. Penilaian Pembelajaran

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Lampiran 7. Buku Pedoman Guru



Lampiran 8. Lembar Kerja Peserta Didik

Pemberdayaan Masyarakat

Nama : _____

Apa yang dimaksud dengan pemberdayaan masyarakat?

Apa saja tujuan dari pemberdayaan masyarakat?

Sebutkan minimal 3 bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat yang kamu ketahui!

Mengapa pemberdayaan masyarakat penting dilakukan di desa maupun kota?

Apa yang dapat kamu lakukan sebagai pelajar dalam mendukung pemberdayaan masyarakat di sekitarmu?

Lampiran 9. Dokumentasi



Izin Penelitian



Wawancara Guru



Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta Didik



Kegiatan Pembelajaran

Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta Didik



Kegiatan Pembelajaran



Penggunaan Media Domino



Penggunaan Media Domino



Kondisi Mengerjakan Tugas



Bersama Peserta Didik



Bersama Guru



Mempresntasikan Hasil Kelompok



Wawancara Guru

Lampiran 10. Surat Izin Penelitian

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1915/Un.03.1/TL.00.1/05/2025
Sifat	: Penting
Lampiran	: -
Hal	: Izin Penelitian
23 Mei 2025	
Kepada	
Yth. Kepala SMP Islam Karangploso di Kabupaten Malang	
Assalamu'alaikum Wr. Wb.	
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama	: Maulidina Yulis Rohimah
NIM	: 210102110110
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso
Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.	
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002	
Tembusan :	
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS	
2. Arsip	

Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM

NSS: 202051807038 NDS : E. 13072002 NPSN.20517447

TERAKREDITASI " B "

E-mail : smpislamkarangploso@gmail.com

Jl.P.B.Sudirman 77 Karangploso 65152 Tlp.(0341) 461635 Kab. Malang

SURAT KETERANGAN

No. 1327 / I.04.26 / SMP.16 / V / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MOCHAMAD ANDIK, S.Pd**
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Islam Karangploso

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Maulidina Yulis Rohimah
NIM : 210102110110
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwa yang bersangkutan melaksanakan penelitian di SMP Islam Karangploso, pada Bulan Mei sampai dengan Juli 2025 dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul : **" Peran Guru dan Penggunaan Media Domino dalam Mengaktifkan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso "**

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Karangploso, 28 Mei 2025
Kepala Sekolah

MOCHAMAD ANDIK, S.Pd



Lampiran 12. Bimbingan Skripsi

J. SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mawlidina Yulis Rohimal
NIM : 210102110110
Program Studi : Pendidikan ilmu pengetahuan sosial
Alamat :
No Telp/HP :
Judul : Eksplorasi Multi Peran guru dan penggunaan media
Dominan dalam mengaktifkan peserta didik pada
Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso
malang.

Tanggal Mulai Pembimbingan :

Nama Dosen Pembimbing :

Dr. Muh. Yunus, M.Si

NIP :

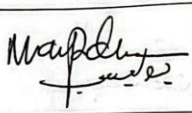
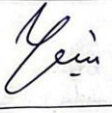
196903241996031002

Malang, 19 Juni 2025
Ketua Program Studi,

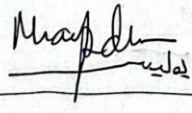
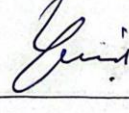
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 1971070120006042001

**LEMBAR BIMBINGAN
PROPOSAL SKRIPSI**

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: - Penyempurnaan Judul Proposal - Konsultasi: Sistematika penulisan Proposal	Tanggal Pembimbingan: 1 Oktober 2024.
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

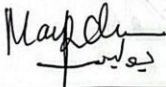
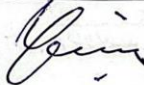
Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: - Perbaiki Rumusan masalah - Perbaiki Bab 1-2.	Tanggal Pembimbingan: 20 November 2024.
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

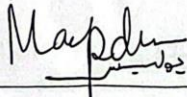
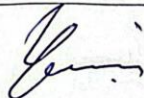


LEMBAR BIMBINGAN
PROPOSAL SKRIPSI

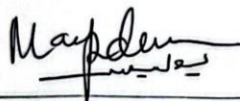
Bimbingan Ke - III

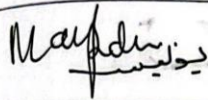
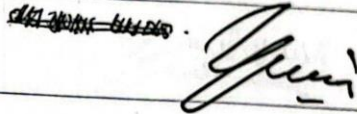
Topik Pembimbingan: - Menambahkan beberapa paragraf penelitian pendahuluan. - Memperjelas teknik triangulasi.	Tanggal Pembimbingan: 27 November 2024.
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

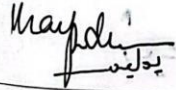
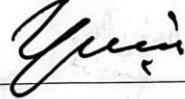
Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: menambahkan Rumusan masalah	Tanggal Pembimbingan: 3 Desember 2024.
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

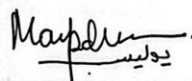
Bimbingan Ke - V

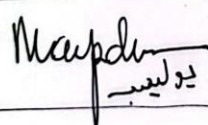
Topik Pembimbingan: Perubahan orisinalitas penelitian bab- 3 .	Tanggal Pembimbingan: 23 Januari 2025 .
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan: Penyempurnaan judul	Tanggal Pembimbingan: 04 Juni 2025
Catatan Pembimbingan: 1. Penyempurnaan judul eksplorasi multi peran guru dan penggunaan media domino dalam menyaktikan peserta didik kelas VII cnp (Islam 2. Penindahan tempat lokasi penelitian. 3. Latar belakang ditonjolkan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 05 Juni 2025
Catatan Pembimbingan: - Penyempurnaan bab 4. - memperjelas indikator konstruk / konsep multi peran guru dan penggunaan media pembelajaran Domino	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 18 Juni 2025
Catatan Pembimbingan: - Peserta didik mengantuk diperhatikan - Kumpulan lebih ringkas lagi - Paparan data after before sebelum aktif & setelah aktif - daftar pustaka zenter	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 19 Juni 2025
Catatan Pembimbingan: - konsultasi revisi sebelumnya - konsultasi terkait sidang - acc.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 13. Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING
<i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i>	
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025	
diberikan kepada:	
Nama	: Maulidina Yulis Rohimah
NIM	: 210102110110
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Eksplorasi Multi Peran Guru dan Penggunaan Media Domino Dalam Mengaktifkan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Islam Karangploso
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 23 Juni 2025 Kepala,  Benny Afwadzi
	

BIODATA MAHASISWA



Nama : Maulidina Yulis Rohimah
Nim : 210102110110
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 14 Mei 2003
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat : Jl. Insinyur Juanda Jelakrejo RT.03/RW05
Blandongan, Kec. Bugul Kidul Kota Pasuruan
Nomor HP : 082331511235
E-mail : maulidinayulisrohimah@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

- TK Dharma Bhakti II 2007-2009
- SDN Blandongan 2009-2015
- SMPN 2 Kraton 2015-2018
- SMA Excellent Al-Yasini 2018-2021
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2021-2025