

**PERAN MEDIA GAMIFIKASI DOMINO INTERAKTIF TERHADAP
RESPON DAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI AS-SALAM**

SKRIPSI

OLEH

AISAH NUR MAULIDIYA AMALIYA

NIM. 220101110033



PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PERAN MEDIA GAMIFIKASI DOMINO INTERAKTIF TERHADAP
RESPON DAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI AS-SALAM**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Aisah Nur Maulidiya Amaliya
NIM. 220101110033**



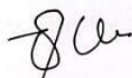
**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam”** oleh Aisah Nur Maulidiya Amaliya ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 8 Juni 2026.

Pembimbing



Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.

NIP. 198803202023211025

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.

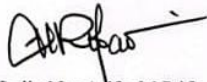
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam" oleh Aisah Nur Maulidiya Amaliya ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 23 Juni 2026.

Dewan Penguji



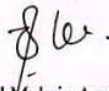
Dr. Laily Nur Anifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Penguji Utama



Dr. Muh. Hambali, M.Ag
NIP. 197304042014111003

Ketua Sidang



Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
NIP. 198803202023211025

Sekretaris Sidang

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Aisah Nur Maulidiya Amaliya Malang, 8 Juni 2026
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

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

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Aisah Nur Maulidiya Amaliya
NIM : 220101110033
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.
NIP. 198803202023211025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisah Nur Maulidiya Amaliya

NIM : 220101110033

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam

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 skripsi 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 adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 8 Juni 2026

Hormat Saya,



Aisah Nur Maulidiya Amaliya

NIM. 220101110033

LEMBAR MOTTO

“Yesterday is over. Tomorrow is yet to come. Today is still unknown.

*Thinking about the past only brings regrets,
and thinking about the future only brings anxiety.*

So let’s try to live today well.”

— Our Unwritten Seoul

*“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up
and moving into new chapters of your life is about catch and release.*

It’s fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true.

Long story short, I survived.”

—Taylor Swift

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Mereka yang namanya selalu hadir dalam setiap sujud dan doa.

Terima kasih telah menjadi rumah tempat pulang, terima kasih telah tetap percaya ketika penulis meragukan diri sendiri, dan terima kasih telah membersamai setiap langkah dalam perjalanan ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi setitik kebahagiaan dan kebanggaan untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam”*. Semoga shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sosok teladan yang telah menuntun umat manusia menuju kehidupan yang berlandaskan ilmu pengetahuan, iman, dan nilai-nilai Islam.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunannya, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ibunda dan Bapak atas doa, kasih sayang, dukungan moral, serta pengorbanan yang tak ternilai selama masa studi. Terima kasih atas segala bentuk cinta dan kepercayaan yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga tahap ini.
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CHARM., CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis, yang senantiasa sabar mengarahkan penulis dari awal sampai penulis dapat menuntaskan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, serta memberikan teladan bagi penulis sehingga sampai pada tahap penulisan tugas akhir ini.
7. Kepala MI As-Salam, Ibu Ranti Aprista, S.Pd.I. dan Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd. selaku Guru SKI kelas IV yang telah memberikan izin dan dukungan penuh kepada penulis selama proses penelitian di MI As-Salam.
8. Seluruh siswa dan siswi kelas IV MI As-Salam yang telah bekerja sama dengan antusias dan membantu kelancaran proses pengambilan data penelitian.
9. Seluruh keluarga besar Mbah Mami dan saudara-saudara penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini.
10. Teman dekat penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini yang selalu menyertai perjuangan dan keluh kesah penulis, Ameylia Maulida dan Kin Kin Nilam Anjani, juga dari grup “Gacor Ketua” yaitu Lutfia, Nadira, dan Mutiara yang menemani di masa-masa ma’had hingga saat ini. Serta teman-teman penulis selama asistensi mengajar, dalam grup “AG Fams” yaitu Dawiya, Fatia, Okta, Naafa, dan Chami yang selalu kompak dan saling mendukung.

11. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2022 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, masukan, dukungan, dan kebersamaan selama menempuh perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas setiap pengalaman, kerja sama, dan kenangan yang telah terjalin.
12. Terakhir, penulis ucapkan terima kasih kepada diri penulis sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan terus melangkah meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, hambatan, dan keraguan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih karena tidak menyerah dan tetap berusaha memberikan yang terbaik hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Malang, 8 Juni 2026

Penulis,

Aisah Nur Maulidiya Amaliya

NIM. 220101110033

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS.....	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ملخص البحث	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Orisinalitas Penelitian	14
G. Definisi Istilah	22
H. Sistematika Penulisan.....	25
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	27

A. Kajian Teori.....	27
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	69
C. Kerangka Berpikir	74
BAB III METODE PENELITIAN.....	75
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	75
B. Lokasi Penelitian	76
C. Kehadiran Peneliti	76
D. Subjek Penelitian.....	77
E. Data dan Sumber Data.....	78
F. Instrumen Penelitian.....	79
G. Teknik Pengumpulan Data	85
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	86
I. Analisis Data	87
J. Prosedur Penelitian.....	88
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	90
A. Paparan Data	90
B. Hasil Penelitian	96
BAB V PEMBAHASAN	108
A. Peran Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi.....	108
B. Keterlibatan Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi	111
C. Respon Siswa terhadap Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi ..	117
BAB VI PENUTUP	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	123
DAFTAR RUJUKAN	126
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	20
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	80
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	82
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	74
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MI As-Salam	93
Gambar 4. 2 Pembelajaran Sebelum Diterapkan Media Domino	97
Gambar 4. 3 Proses Pembelajaran dengan Media Domino	100
Gambar 4. 4 Kondisi Siswa Sebelum Penerapan Media	102
Gambar 4. 5 Proses Diskusi saat Menyelesaikan Domino	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Izin Penelitian.....	132
Lampiran. 2 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	133
Lampiran. 3 Hasil Observasi.....	134
Lampiran. 4 Hasil Wawancara	136
Lampiran. 5 Dokumentasi	145
Lampiran. 6 Bukti Bimbingan.....	147
Lampiran. 7 Sertifikat Bebas Plagiasi	148
Lampiran. 8 Biodata Diri	149

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar 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	=	H	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

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

ABSTRAK

Amaliya, Aisah Nur Maulidiya. 2026. *Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.

Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah sering menghadapi hambatan berupa rendahnya keterlibatan serta respon siswa terhadap materi yang cenderung bersifat naratif dan berorientasi hafalan. Kondisi tersebut juga ditemukan di MI As-Salam, di mana pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi serta menganalisis perannya terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar SKI di MI As-Salam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Guru pengajar SKI dan siswa kelas IV MI As-Salam sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Domino Interaktif berbasis gamifikasi berperan sebagai katalisator pembelajaran yang mengubah pola pembelajaran SKI menjadi *student-centered*. Melalui mekanisme permainan yang terstruktur, media ini mampu menyajikan materi yang bersifat naratif menjadi lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media ini mendorong keterlibatan belajar siswa pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, antusiasme selama pembelajaran, serta keterlibatan dalam berpikir dan memecahkan masalah. Media ini juga memperoleh respon positif dari siswa yang tampak pada kemudahan memahami materi, munculnya rasa senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran SKI, serta tumbuhnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media serupa pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, media Domino Interaktif berbasis gamifikasi memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran SKI yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: gamifikasi, domino interaktif, respon siswa, keterlibatan belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Amaliya, Aisah Nur Maulidiya. 2026. *The Role of Interactive Domino Gamification Media on Students' Responses and Learning Engagement in Islamic Cultural History Learning at MI As-Salam.* Thesis. Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.

The learning of Islamic Cultural History (SKI) in Islamic Elementary Schools often faces challenges related to students' low engagement and responses toward learning materials that are predominantly narrative and memorization-oriented. This condition was also found at MI As-Salam, where learning activities were still dominated by lecture-based methods, causing students to become passive and easily bored. One alternative to address this issue is the utilization of gamification-based learning media. This study aims to describe the use of Interactive Domino Gamification Media and analyze its role in students' responses and learning engagement in Islamic Cultural History learning at MI As-Salam.

This study employed a qualitative approach using a case study design. The research participants consisted of the Islamic Cultural History teacher and fourth-grade students of MI As-Salam. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana, which includes data condensation, data display, and conclusion drawing.

The findings revealed that the gamification-based Interactive Domino Media played a role as a learning catalyst that transformed Islamic Cultural History (SKI) learning from a teacher-centered approach into a student-centered one. Through a structured game mechanism, the media was able to present narrative historical content in a more concrete, systematic, and comprehensible manner for students. Furthermore, the use of this media promoted students' learning engagement in behavioral, emotional, and cognitive dimensions, as reflected in their active participation in group discussions, enthusiasm during the learning process, and involvement in thinking and problem-solving activities. The media also received positive responses from students, indicated by their improved understanding of the material, increased enjoyment and interest in SKI learning, as well as enhanced motivation to participate in future lessons using similar media. Therefore, the gamification-based Interactive Domino Media plays a significant role in creating a more active, engaging, and meaningful SKI learning experience for Madrasah Ibtidaiyah students.

Keywords: gamification, interactive domino, student responses, learning engagement, Islamic Cultural History.

ملخص البحث

أماليا، عائشة نور مولدية. 2026 . دور التلعيب من خلال وسيلة الدومينو التفاعلية في استجابات التلاميذ، وانخراطهم في تعلم تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة السلام الابتدائية الإسلامية. قسم التربية الإسلامية كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: محمد محسن أروموان، الماجستير في التربية الإسلامية

يواجه تعليم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المرحلة الابتدائية العديد من التحديات، من أبرزها ضعف استجابة التلاميذ ومشاركتهم في عملية التعلم، وذلك بسبب طبيعة المادة التي تعتمد غالبًا على السرد والحفظ. وقد حيث ما زالت عملية (MI As-Salam) ظهرت هذه المشكلة أيضًا في مدرسة السلام الابتدائية الإسلامية التعليم تعتمد بصورة كبيرة على أسلوب المحاضرة، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل وقلة المشاركة. ومن البدائل التعليمية التي يمكن الاستفادة منها لمعالجة هذه المشكلة استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التلعيب (Gamification). يهدف هذا البحث إلى وصف استخدام وسيلة الدومينو التفاعلية القائمة على التلعيب (Gamification) وتحليل دورها في استجابات التلاميذ وانخراطهم في تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة السلام الابتدائية الإسلامية.

استخدم هذا البحث المنهج الكيفي من خلال تصميم دراسة الحالة. وتكونت مصادر البيانات من معلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية وتلاميذ الصف الرابع بمدرسة السلام الابتدائية الإسلامية. وُجمعت البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلة شبه المنظمة والوثائق. وتم التحقق من صحة البيانات باستخدام التثليث في المصادر والتثليث في الأساليب. أما تحليل البيانات فقد تم وفق نموذج مايلز وهوبرمان وسالدانا الذي يشمل تكتيف البيانات وعرضها واستخلاص النتائج.

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة الدومينو التفاعلية القائمة على التلعيب (Gamification) أسهمت بوصفها محفزًا تعليميًا في تحويل نمط تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية من التعلم المتمركز حول المعلم إلى التعلم المتمركز حول المتعلم. ومن خلال آلية لعب منظمة، استطاعت هذه الوسيلة تقديم المادة التاريخية ذات الطابع السردى بصورة أكثر وضوحًا وتنظيمًا وسهولة في الفهم لدى التلاميذ. كما أسهم استخدامها في تعزيز انخراط التلاميذ في التعلم من الجوانب السلوكية والانفعالية والمعرفية، ويتجلى ذلك في مشاركتهم الفاعلة في المناقشات الجماعية، وحماسهم أثناء عملية التعلم، وانخراطهم في التفكير وحل المشكلات. كذلك حظيت هذه الوسيلة باستجابات إيجابية من التلاميذ، تمثلت في سهولة فهم المادة الدراسية، والشعور بالمتعة والاهتمام بتعلم تاريخ الثقافة الإسلامية، بالإضافة إلى تنامي الدافعية للمشاركة في الدروس اللاحقة باستخدام وسائل تعليمية ماثلة. وبناءً على ذلك، فإن وسيلة الدومينو التفاعلية القائمة على التلعيب تؤدي دورًا مهمًا في إيجاد تعلم أكثر نشاطًا وجاذبية ومعنى لتلاميذ المرحلة الابتدائية الإسلامية (المدرسة الابتدائية الإسلامية).

الكلمات المفتاحية: التلعيب، الدومينو التفاعلي، استجابات التلاميذ، الانخراط في التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan selalu berperan sebagai unsur krusial dalam pembangunan bangsa dan akan terus memegang peran sentral di masa depan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31, yaitu setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Melalui sistem pendidikan yang efektif, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun karakter, sehingga mampu mendorong kemajuan sosial dan ekonomi bangsa.¹

Di era digital seperti sekarang, ketika teknologi telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini juga dirasakan pada jenjang pendidikan dasar, termasuk Madrasah Ibtidaiyah. Namun demikian, kondisi fasilitas pembelajaran di setiap sekolah tidak selalu sama dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pada beberapa sekolah, termasuk di lokasi penelitian ini, keterbatasan fasilitas digital menyebabkan proses pembelajaran masih memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang tersedia di sekolah. Namun demikian, inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada penggunaan

¹ I. Made Arsana, "Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Sebagai Pilar Perlindungan Hak Anak di Usia Sekolah," *Jurnal Filsafat Indonesia* 2, no. 3 (2019): 137–43, <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22188>.

teknologi digital, melainkan pada kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna sesuai kondisi sekolah.

Dalam situasi tersebut, guru dan siswa sering kali harus mengandalkan metode pembelajaran sederhana namun kreatif, seperti penggunaan media fisik atau interaktif, agar proses belajar tetap bermakna dan tujuan pembelajaran tercapai.² Karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran perlu mempertimbangkan konteks nyata peserta didik, termasuk usia, latar belakang budaya, serta ketersediaan sumber daya, agar proses belajar mengajar tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, inklusivitas, dan minat belajar yang tinggi.³

Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*⁴

Ayat tersebut menegaskan bahwa akan ditinggikan derajat orang-orang yang berilmu oleh Allah SWT. Ayat ini menjadi landasan bahwa jalannya pendidikan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan bermakna. Dalam

² Desire Karo Karo dkk., “Strategi Peningkatan Kreativitas Guru di Tengah Keterbatasan Media Internet,” *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2024): 49–60, <https://doi.org/10.55967/manthano.v3i1.60>.

³ Nurul Fitria dkk., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif dalam Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 668–70, <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.698>.

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Al-Mujadilah (58): 11.

konteks pembelajaran SKI di tingkat MI, guru perlu menghadirkan strategi dan media yang mampu mendorong keterlibatan siswa agar nilai-nilai keilmuan tersebut dapat dipahami dan diinternalisasi secara lebih mendalam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting untuk membangun pemahaman dasar siswa tentang sejarah peradaban Islam yang luas, mulai dari era Nabi Muhammad (saw) hingga evolusi budaya Islam di kepulauan Indonesia. Berakar pada Kurikulum sebelumnya, mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penyampaian informasi sejarah tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai moral, mengembangkan karakter Islami, dan meningkatkan kebanggaan akan identitas Islam.⁵ Dengan mengamati tindakan terpuji dari individu-individu seperti Nabi Muhammad (saw) dan para sahabatnya, siswa didorong untuk mengadopsi perilaku yang bijaksana, adil, dan terhormat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sesuai dengan fakta lapangan, MI As-Salam memiliki karakteristik sebagai madrasah yang menanamkan budaya religius dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini terlihat melalui berbagai kegiatan pembiasaan seperti shalat dhuha berjamaah, shalat zuhur berjamaah dengan jadwal adzan bergilir bagi siswa, istighasah setiap Jumat pagi, program hafalan Juz 30, serta peringatan hari-hari besar Islam. Lingkungan madrasah yang religius tersebut menjadikan mata pelajaran SKI memiliki posisi yang penting dalam mendukung pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai keislaman siswa. Oleh karena itu, upaya menghadirkan pembelajaran SKI yang menarik dan bermakna

⁵ Rofik Rofik, "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2015): 15–30, <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.121-02>

menjadi kebutuhan yang relevan dalam konteks MI As-Salam. Namun, tujuan ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pembelajaran. Terdapat paradoks ketika materi SKI yang sarat nilai keteladanan dan kisah inspiratif justru sering dipersepsikan siswa sebagai pembelajaran yang membosankan akibat dominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga kurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa.⁶

Sesuai dengan pengamatan awal peneliti di MI As-Salam, proses pembelajaran SKI di kelas empat masih sebagian besar dilaksanakan dengan ceramah satu arah atau hafalan tradisional, yang gagal memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berpikir kritis dan terlibat secara aktif. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan kecenderungan bersikap pasif, mudah merasa bosan, serta interaksi yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya dan menyampaikan pendapat. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran SKI yang berpusat pada pembentukan karakter dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI (*Speech, Knowledge, and Skills*) masih belum optimal.⁷ Sementara itu, pada rentang usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase belajar yang membutuhkan kegiatan eksploratif dan kontekstual agar mereka mudah memahami dan menghubungkan konten pembelajaran dengan

⁶ Kiki Agustinar dkk., "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 206–12, <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>.

⁷ Hasil observasi awal peneliti pada pembelajaran SKI Kelas IV di MI As-Salam, dilakukan pada tanggal 8 Januari 2026.

pengalaman sehari-hari.⁸ Oleh karena itu, diperlukan pendekatan dan sumber belajar yang inovatif untuk mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar, memastikan bahwa pembelajaran SKI tidak hanya berfokus pada hafalan tetapi juga memberikan pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan bermakna bagi para pembelajar.

Keterlibatan yang terbatas dalam pembelajaran SKI tidak hanya memengaruhi motivasi siswa tetapi juga kemampuan mereka untuk memahami dan mengingat materi yang sarat unsur hafalan, seperti nama tokoh, urutan peristiwa, dan letak geografis penting dalam sejarah Islam. Minimnya interaksi dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan, sulit berkonsentrasi, dan cenderung bersikap acuh terhadap pelajaran.⁹ Kondisi ini secara tidak langsung menghambat pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam silabus Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian pendidikan, termasuk temuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam metode pengajaran menjadi salah satu faktor utama terjadinya *dropout* konseptual, yaitu kegagalan siswa dalam menginternalisasi nilai dan makna yang terkandung dalam materi sejarah.¹⁰ Dalam konteks SKI, kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi

⁸ Ahsanul Huda Susanto dkk., "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 689–706, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>.

⁹ Nazaruddin Nazaruddin, "Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Siswa," *JURNAL AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 4–18, <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.14>

¹⁰ Akhimullah Abd Hamid dkk., "Concept, Issues and Challenges for Effective Facilitations in History Education," *Proceedings of the The 2nd International Conference on Sustainable Development and Multi-Ethnic Society - ICOSH2 2019*, 2019, 176–81, <https://doi.org/10.32698/GCS.0193>.

sejarah, tetapi juga berpotensi menghambat internalisasi nilai-nilai keteladanan yang menjadi tujuan utama pembelajaran SKI. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan salah satu metode yang dapat mengatasi masalah rendahnya keterlibatan siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, sebuah taktik yang menggabungkan komponen permainan ke dalam pendidikan untuk mendukung motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Gamifikasi mengacu pada penggunaan komponen permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi dalam pengaturan non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan signifikansi pembelajaran sambil tetap mempertahankan konten inti materi.¹¹

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memandang perlunya suatu inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Studi oleh Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran SKI mampu mendorong motivasi serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.¹² Selain itu, penelitian oleh Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar dapat mendorong ketertarikan dan keaktifan siswa dalam

¹¹ Aris Triwahyu Febriansah dkk., “Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14, no. 2 (2024): 177–86, <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>.

¹² Gazali Tawakal dan Muhammad Ihsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo,” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 125–34.

memahami materi pembelajaran.¹³ Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Domino Interaktif, yaitu media permainan edukatif berbentuk kartu domino yang memadukan unsur permainan kartu tradisional dengan materi pembelajaran SKI. Media ini dipilih karena mampu mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa secara langsung melalui aktivitas bermain dan diskusi kelompok. Setiap kartu memuat pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa secara berkelompok. Materi yang diangkat disesuaikan dengan pembelajaran SKI kelas IV, khususnya pada tema hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. Media ini dirancang untuk mendorong interaksi, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam aktivitas gamifikasi ini, peserta didik terlibat dalam bermain, yang membuat pengalaman pendidikan menjadi lebih dinamis, kooperatif, dan menyenangkan. Selain mempromosikan lingkungan kelas yang menarik, metode ini mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses berpikir, berinteraksi, dan bersaing secara konstruktif, alih-alih hanya menyerap informasi.¹⁴ Dengan demikian, gamifikasi melalui media Domino Interaktif diharapkan dapat memberikan

¹³ Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 3 (2021): 1365, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>

¹⁴ Jingga Pramesti Pujianingsih dkk., "Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76, <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>.

bantuan mengoptimalkan pemahaman konseptual serta tingkat ingatan siswa terhadap materi SKI secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Selain potensi manfaatnya, media berbasis gamifikasi ini menarik untuk diteliti karena masih terbatasnya penelitian yang secara khusus mengkaji peran media permainan domino berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian Anindhita Enggar Dian Putri tentang media KADO RAYA¹⁵ dan penelitian Putri Chairini dkk. tentang Historical Dominoes, lebih berfokus pada pengembangan media serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.¹⁶ Sementara itu, penelitian Srimulyani telah mengkaji gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun belum secara spesifik menggunakan media domino interaktif maupun diterapkan pada pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.¹⁷ Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai bagaimana media Domino Interaktif berbasis gamifikasi ini berperan dalam membentuk respon dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran SKI berlangsung.

Meskipun berbagai literatur telah menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengoptimalkan motivasi dan partisipasi belajar siswa, studi yang menelaah respon siswa secara mendalam terhadap penggunaan media gamifikasi fisik dalam pembelajaran SKI masih relatif terbatas. Penelitian terdahulu umumnya

¹⁵ Anindhita Enggar Dian Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

¹⁶ Putri Chairini dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>.

¹⁷ Srimulyani Srimulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35, <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>

menitikberatkan pada aspek pengembangan produk, validitas media, maupun peningkatan hasil belajar, sedangkan aspek respon siswa dan keterlibatan belajar sebagai pengalaman belajar yang muncul selama penggunaan media belum banyak dieksplorasi secara kualitatif. Selain itu, konteks penelitian pada Madrasah Ibtidaiyah dengan fasilitas pembelajaran yang terbatas seperti MI As-Salam juga masih jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mendeskripsikan peran media Domino Interaktif berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI secara lebih mendalam. Studi ini penting diteliti untuk memberikan gambaran nyata mengenai pengalaman pendidikan ketika berinteraksi dengan sumber belajar berbasis permainan fisik. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu memengaruhi keterlibatan belajar siswa di jenjang pendidikan dasar Islam.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran media domino interaktif berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI di MI As-Salam?
2. Bagaimana keterlibatan belajar siswa terhadap penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI di MI As-Salam?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI di MI As-Salam?

C. Batasan Masalah

1. Subjek Penelitian: Penelitian ini dibatasi pada 16 siswa kelas IV MI As-Salam tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki kemampuan berpikir konseptual dan motorik yang memadai untuk terlibat aktif dalam permainan edukatif.
2. Materi Pembelajaran: Fokus materi dalam penelitian ini terperinci pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada sub bab Hijrah Nabi Muhammad ke Yatsrib yang diajarkan pada semester genap. Pemilihan materi ini didasarkan pada karakteristiknya yang dominan bersifat naratif-historis yang seringkali dianggap membosankan oleh siswa.
3. Media Penelitian: Media yang diteliti dibatasi pada Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi berbentuk kartu fisik (non-digital) yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Variabel Penelitian:
 - a. Respon Siswa: Dibatasi pada respon kualitatif yang mencakup aspek afektif (perasaan senang/antusias), kognitif (pemahaman aturan/materi), dan konatif (kecenderungan untuk bertindak/motivasi).
 - b. Keterlibatan Belajar: Dibatasi pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang meliputi keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*) yang muncul selama penggunaan media Domino Interaktif dalam pembelajaran SKI.

5. Lokasi dan Konteks: Penelitian ini dilakukan secara eksklusif di MI As-Salam yang terletak di wilayah dengan keterbatasan fasilitas digital. Oleh karena itu, temuan penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara luas ke institusi lain dengan karakteristik infrastruktur yang berbeda.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum:

Untuk mendeskripsikan penggunaan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi serta menganalisis perannya terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar SKI di MI As-Salam.

Tujuan Khusus:

1. Untuk mendeskripsikan peran media domino interaktif berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam.
2. Untuk mendeskripsikan keterlibatan belajar siswa MI As-Salam dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi di MI As-Salam.
3. Untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil studi ini dapat digunakan sebagai rujukan atau sumber informasi dalam pengembangan kajian mengenai media pembelajaran

berbasis gamifikasi di lingkungan pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan memperluas kajian teoretis yang membahas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya yang berkaitan dengan respon dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang pemanfaatan permainan edukatif sebagai alternatif media pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna melalui penggunaan media Domino Interaktif dalam pembelajaran SKI. Dengan adanya media berbasis permainan tersebut, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. Selain itu, media ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Sekolah:

Tujuan dari temuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagi MI As-Salam khususnya dan madrasah ibtidaiyah pada umumnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini dapat menjadi dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi sumber

belajar yang lebih variatif dan menarik sehingga dapat mendukung tahap pembelajaran yang proaktif dan interaktif di kelas.

c. Bagi Peneliti:

Penelitian ini membagikan pengalaman berharga dalam melakukan kajian mendalam tentang penggunaan media pembelajaran inovatif di lingkungan madrasah. Penelitian ini juga menjadi sarana untuk berfungsi untuk meningkatkan kemampuan analitis dalam memahami umpan balik siswa dan keterlibatan pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu, studi ini dapat menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan studi lanjutan yang lebih kompleks dan mendalam tentang gamifikasi dalam pendidikan, serta membuka peluang untuk berkontribusi dalam pengembangan media dalam pendidikan yang lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti yang Lain:

Studi ini berfungsi sebagai sumber referensi dan materi pendidikan bagi peneliti lain yang ingin menyelidiki penerapan alat pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi dalam pendidikan. Hasil penelitian dapat memberikan landasan untuk melakukan studi serupa menggunakan metode, format, dan lingkungan pendidikan alternatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan upaya ilmiah dalam pendidikan Islam terkait implementasi alat pembelajaran inovatif.

F. Orisinalitas Penelitian

Penekanan dari penelitian ini yaitu tentang penggunaan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi serta perannya terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan hasil temuan peneliti, terdapat relevansi dengan penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian skripsi oleh Anindhita Enggar Dian Putri (2020) dengan judul “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang”. Terdapat relevansi terhadap studi Kado Raya ini dengan penelitian yang dilaksanakan karena saling menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu domino sebagai sarana pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar, khususnya pada siswa kelas IV MI. Kedua penelitian tersebut berangkat dari kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang bertambah menarik dan interaktif melalui permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Meskipun memiliki kesamaan pada jenis media yang digunakan, terdapat beberapa hal yang membuat beda antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti ini. Penelitian yang dilakukan oleh Anindhita Enggar Dian Putri berfokus pada pengembangan media pembelajaran KADO RAYA pada materi keragaman budaya Indonesia serta bertujuan untuk menguji kemajuan hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif dalam metode penelitian dan pengembangan. Sementara itu, penelitian ini memanfaatkan media permainan domino yang dikemas dalam bentuk gamifikasi pembelajaran pada mata pelajaran SKI, khususnya pada materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami respon siswa serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat hasil belajar, tetapi lebih menekankan pada pengalaman belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Kedua, jurnal penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Historical Dominoes* (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa”, oleh Putri Chairini, Husaini, dan Muhjam Kamza, tahun 2023. Penelitian mengenai media *Historical Dominoes* (HD) ini memiliki keseragaman dengan penelitian yang dilakukan ini, yaitu saling memanfaatkan media pembelajaran dalam materi sejarah yang berbentuk permainan kartu domino. Kedua penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh gagasan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat membangun atmosfer belajar yang bertambah menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, terdapat perbedaan pada fokus dan pendekatan penelitian. Penelitian *Historical Dominoes* (HD) lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan media dengan mengaplikasikan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pre-test maupun post-test. Penelitian tersebut berfokus pada pengukuran hasil belajar secara statistik tanpa menggali secara mendalam pengalaman belajar, motivasi, maupun respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, penelitian ini tidak hanya memanfaatkan permainan domino sebagai pendukung pembelajaran, tetapi mengembangkan domino

interaktif berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, konteks penelitian juga berbeda karena penelitian ini diterapkan secara khusus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami respon, pengalaman belajar, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui penggunaan media gamifikasi tersebut.

Ketiga, jurnal yang berjudul “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas”, oleh Srimulyani, tahun 2023. Jurnal ini memiliki relevansi yang sangat besar dan berperan sebagai jembatan metodologis bagi studi ini. Persamaan mendasar terdapat pada konsep utama: kedua penelitian mengartikan gamifikasi sebagai metode yang efisien dengan menggunakan unsur permainan (poin, tantangan, hadiah) untuk mendorong motivasi, keikutsertaan, dan pencapaian sasaran pembelajaran. Lebih signifikan lagi, jurnal Srimulyani menerapkan metode kualitatif dengan observasi partisipan guna memperoleh wawasan mendetail mengenai pengaruh gamifikasi terhadap semangat dan keterlibatan siswa di kelas. Aspek metodologi kualitatif ini menjadi fondasi penelitian ini, yakni penekanan pada pengalaman subjektif siswa dan karakter interaksi untuk mengeksplorasi Respon dan Keterlibatan Siswa secara mendetail.

Orisinalitas penelitian ini sangat menonjol akibat perbedaan signifikan pada konteks dan media. Penelitian yang dilakukan oleh Srimulyani membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran secara umum dan cenderung berkaitan dengan penggunaan media digital. Sementara itu, penelitian ini secara

husus diterapkan pada pembelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi yang berbentuk media permainan fisik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mengkaji penerapan gamifikasi melalui media permainan fisik dalam pembelajaran SKI di tingkat MI. Penelitian ini tidak hanya menelaah aspek motivasi belajar, tetapi juga berupaya memahami secara lebih mendalam keterlibatan serta respon siswa selama mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif tersebut.

Keempat, jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo”, oleh Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan, tahun 2024. Jurnal ini memiliki relevansi kontekstual yang sangat signifikan karena menekankan peningkatan pengalaman belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui media yang digamifikasi, di samping mengidentifikasi masalah mendasar yang serupa: kurangnya motivasi dan kesulitan siswa dalam memahami materi SKI. Kedua penelitian juga sepakat bahwa Respons Siswa merupakan indikator utama untuk mengevaluasi daya tarik dan efektivitas media. Studi ini memanfaatkan permainan Monopoli, yang secara tegas menunjukkan format media fisik (non-digital). Kesamaan ini krusial karena mengonfirmasi bahwa media permainan fisik pantas untuk dikembangkan dan diterapkan guna mendorong minat siswa madrasah terhadap pelajaran SKI.

Walaupun konteks SKI dan media fisik serupa, penelitian ini terdapat tiga aspek utama orisinalitas, yaitu *pertama*, penelitian sebelumnya memanfaatkan

mekanika permainan Monopoli, sementara studi ini menyajikan Media Domino Interaktif, yang menyuguhkan pola interaksi (pencocokan/pengurutan) serta tantangan kognitif yang berbeda. *Kedua*, pada penelitian sebelumnya dilaksanakan di tingkat MTs (SMP), sementara penelitian ini berorientasi pada tingkat MI (Sekolah Dasar), di mana tahap perkembangan dan kebutuhan belajar siswa berbeda secara mendasar. Ketiga, metodologi dalam jurnal ini mengimplementasikan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang berfokus pada validasi media (skor validitas kuantitatif), sedangkan penelitian ini mengadopsi Metodologi Kualitatif Murni. Metode kualitatif ini membuka peluang untuk menyelami lebih mendalam nuansa pengalaman, pandangan, dan alasan mengapa respons dan keterlibatan siswa terhadap media gamifikasi fisik efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kelima, jurnal yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar", oleh Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim, tahun 2021. Jurnal ini memiliki relevansi sasaran yang kuat dengan penelitian yang akan dilaksanakan karena juga menargetkan siswa di level Sekolah Dasar. Kedua penelitian memiliki tujuan yang sama untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar, sebuah prinsip yang mendasari studi ini. Jurnal ini mengungkapkan bahwa media interaktif digital dapat menjelaskan subjek rumit (seperti IPS/Sejarah) dengan lebih jelas dan menarik, yang secara langsung mendukung tujuan penelitian ini untuk mengubah materi SKI yang padat faktanya menjadi pengalaman lebih menarik melalui gamifikasi.

Walaupun audiens yang dituju adalah sama, terdapat orisinalitas yang tinggi diantaranya yaitu pada jenis media yang secara khusus membahas media digital interaktif (*Articulate Storyline*) dengan bantuan komputer dan fasilitas pendukung lainnya. Studi ini memberikan perbedaan mencolok dengan penekanan pada media domino fisik interaktif, yang menjadi alternatif nyata untuk mengatasi hambatan infrastruktur digital di beberapa madrasah. Dalam hal metodologi, jurnal ini mengimplementasikan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang berfokus pada evaluasi kelayakan kuantitatif dari para ahli serta skor tanggapan siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bersifat kualitatif untuk menyelidiki kedalaman respons, pengalaman subjektif, dan nuansa interaksi siswa dengan alat permainan fisik, sebuah aspek yang tidak dapat dijelaskan oleh pengukuran R&D. Terkait pembahasan materi pada jurnal ini adalah subjek IPS/Sejarah umum, sedangkan penelitian ini secara khusus menargetkan Sejarah Kebudayaan Islam, mengisi kekurangan dalam literatur yang membahas inovasi metode pengajaran dalam konteks pendidikan agama di tingkat dasar.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Anindhita Enggar Dian Putri. <i>“Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang”</i> . Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Malang. 2020.	Penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan media domino fisik sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif.	Penelitian terdahulu fokus pada pengembangan (R&D) media visual dan mengukur hasil belajar Keragaman Budaya secara kuantitatif.	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media domino interaktif berbasis gamifikasi dengan fokus kualitatif untuk mengkaji keterlibatan serta respon belajar siswa secara spesifik dalam konteks mata pelajaran SKI.
2	Putri Chairini, Husaini, dan Muhjam Kamza. <i>“Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa”</i> . JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah. 2023.	Penelitian yang dilakukan saling menerapkan media fisik domino dalam konteks pembelajaran sejarah serta konsep permainan edukatif.	Penelitian terdahulu menggunakan metodologi eksperimental kuantitatif yang fokusnya untuk mengukur hasil belajar pada subjek sejarah secara umum.	Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang menitikberatkan pada respon dan keterlibatan belajar siswa melalui gamifikasi domino interaktif SKI.
3	Srimulyani. <i>“Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas”</i> . EDUCARE:	Penelitian yang dilakukan saling membahas penggunaan Gamifikasi dalam pembelajaran	Penelitian terdahulu membahas pada lingkup kelas umum, berbagai tingkat, dan fokus digital/luas.	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menguji Gamifikasi berbasis Media Domino Fisik (Non-digital) yang spesifik

No	Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Jurnal Pendidikan dan Kesehatan. 2023.	untuk mendorong motivasi dan keterlibatan, serta penggunaan metodologi kualitatif.	Media yang digunakan tidak spesifik, cenderung melibatkan platform digital.	pada pembelajaran SKI di tingkat MI.
4	Gazali Tawakal, Muhaemin dan Muhammad Ihsan. <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo”</i> . REFLEKSI: Jurnal Pendidikan. 2024.	Fokus subjek penelitian yang dilakukan sama halnya pada SKI dengan menggunakan Media Permainan Fisik (Monopoli), serta Respon Siswa sebagai metrik utama keberhasilan media.	Penelitian terdahulu menerapkan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) atau Validasi yang dilakukan tingkat MTs/SMP. Mekanik Mediana yaitu permainan Monopoli (dominasi properti/ perjalanan).	Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metodologi Kualitatif untuk menggali pengalaman di tingkat pendidikan dasar (MI) melalui Gamifikasi berbasis Domino Interaktif (pencocokan /pengurutan).
5	Rusman Husain dan Ditya Ibrahim. <i>“Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar”</i> . Askara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. 2021.	Sama-sama membahas penggunaan media pembelajaran interaktif pada siswa tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	Penelitian terdahulu menggunakan jenis media interaktif digital (<i>Articulate Storyline</i>) dengan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) atau Validasi Kuantitatif pada materi IPS/Sejarah umum.	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media Domino Fisik (Non-digital) dengan metodologi Kualitatif untuk menggali pengalaman dan makna keterlibatan pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

G. Definisi Istilah

Dalam mengurangi kesalahpahaman dan menghindari munculnya berbagai persepsi yang berbeda terkait istilah-istilah baru dalam Penelitian yang berjudul “Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam”, maka peneliti ingin menjelaskan definisi dari beberapa istilah dari judul tersebut.

1. Media Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang terus berkembang pesat. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Unsur permainan tersebut dapat berupa tantangan, aturan permainan, kerja sama, maupun kompetisi yang mendukung siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan mencari solusi selama proses pembelajaran berlangsung.

Gamifikasi dalam penelitian ini diartikan sebagai proses pengintegrasian elemen permainan (aturan, poin, tantangan) ke dalam materi SKI menggunakan media kartu domino. Media tersebut berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. Tugas siswa yaitu menyusun kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai secara berkelompok sesuai dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat sepenuhnya dalam proses diskusi, berpikir, dan saling membantu dengan kelompoknya.

Dengan demikian, gamifikasi dalam penelitian ini dimaknai sebagai penerapan unsur permainan edukatif melalui media Domino Interaktif yang digunakan untuk membangun suasana kelas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Domino Interaktif

Domino Interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk kartu permainan fisik yang dikembangkan oleh peneliti untuk diimplementasikan dalam pembelajaran SKI kelas empat. Setiap kartu berbentuk persegi panjang dan terdiri atas dua sisi, yaitu satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban yang berkaitan dengan materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib.

Domino Interaktif digunakan dalam kegiatan belajar kelompok, di mana siswa diminta menyusun kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai hingga membentuk rangkaian yang benar. Media ini dirancang untuk mendorong diskusi, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa saat berlangsungnya pembelajaran. Dengan demikian, Domino Interaktif dalam penelitian ini dipahami sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan belajar siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu secara kolaboratif.

3. Respon Siswa

Dalam studi ini, respon siswa didefinisikan sebagai bentuk reaksi yang diperlihatkan siswa selama dan setelah mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan media Domino Interaktif berbasis

gamifikasi. Respon tersebut tercermin dalam cara siswa memahami materi (kognitif), menunjukkan perasaan atau sikap terhadap pembelajaran (afektif), serta perilaku yang muncul selama kegiatan berlangsung (konatif).

Respon siswa dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari jawaban yang diberikan, tetapi juga dari partisipasi aktif, antusiasme, perhatian, interaksi dalam kelompok, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran. Dengan demikian, respon siswa yang dimaksud adalah keseluruhan reaksi yang muncul sebagai dampak dari implementasi media Domino Interaktif di kelas IV MI As-Salam.

4. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan belajar dalam penelitian ini adalah ketika penggunaan media Domino Interaktif untuk mengetahui sejauh mana keaktifan dan keikutsertaan siswa saat pembelajaran SKI. Keterlibatan belajar ditunjukkan melalui perhatian siswa terhadap penjelasan dan permainan, partisipasi dalam diskusi kelompok, kesungguhan dalam mencocokkan kartu, serta interaksi dengan teman sekelompok.

Keterlibatan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu keterlibatan kognitif yang terlihat dari upaya siswa memahami dan menjawab pertanyaan, keterlibatan afektif yang tampak dari antusiasme dan minat siswa selama permainan berlangsung, serta keterlibatan perilaku yang tercermin dalam keaktifan berpartisipasi dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, keterlibatan yang dimaksud adalah bentuk partisipasi

nyata siswa selama implementasi media Domino Interaktif di kelas IV MI As-Salam.

5. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang mempelajari kejadian-kejadian penting dalam sejarah perkembangan Islam serta keteladanan para tokohnya. Materi SKI yang menjadi acuan penelitian ini adalah tema hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib yang diajarkan pada siswa kelas IV MI As-Salam

Mata pelajaran ini menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran Islam, memperkenalkan kekayaan budaya Islam, dan membentuk karakter siswa berdasarkan peran teladan para tokoh besar dalam sejarah Islam. Pembelajaran SKI dalam konteks penelitian ini diarahkan tidak hanya untuk memahami peristiwa sejarah, tetapi juga untuk menumbuhkan pemahaman terhadap nilai keteladanan, semangat perjuangan, dan kerja sama yang terkandung dalam peristiwa hijrah tersebut.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas dalam pembahasan ini, secara umum peneliti akan merinci sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

BAB I : Berisi pemaparan terkait latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, perbandingan dengan penelitian terdahulu, dan pembahasan tentang definisi istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II : Mencakup pembahasan perihal tinjauan teoritis dari peran media gamifikasi, penjelasan domino interaktif, respon siswa, keterlibatan belajar, dan pengertian pembelajaran SKI.

BAB III : Menjelaskan metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian dan jenisnya, subjek dan lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, serta prosedur penelitian.

BAB IV : Mendeskripsikan perolehan dari susunan pengumpulan data secara sistematis. Data disajikan dalam bentuk visual seperti tabel, grafik, atau uraian naratif untuk menampilkan temuan faktual tanpa interpretasi atau penilaian.

BAB V : Berisi analisis dari hasil penyajian data sebelumnya. Peneliti mengevaluasi dan membandingkan hasil penelitian dengan teori-teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap makna dari temuan yang diperoleh.

BAB VI : Mencakup tentang penutup dengan kesimpulan dari perolehan penelitian berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, serta saran dan rekomendasi bagi penelitian berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Landasan Teori Belajar

a. Teori Humanisme

Humanistik berasal dari kata Latin *humanitas* (pendidikan manusia) dan dalam bahasa Yunani disebut *Paideia*, yaitu pendidikan yang ditekankan oleh orang-orang yang ingin menjadikan ilmu humaniora sebagai subjek utama atau alat mereka. Kata humanistik sebenarnya adalah kata sifat yang menekankan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam pendidikan. Pendidikan humanistik menekankan proses pendidikan yang memprioritaskan komunikasi, hubungan pribadi antara individu dan kelompok, dan meningkatkan martabat manusia (*human dignity*) sebagai upaya untuk memanusiakan manusia (*humanizing human*).¹⁸

Dari perspektif humanistik, individu memiliki kendali atas hidup dan tindakan mereka, serta memiliki hak untuk membentuk sikap dan karakter mereka. Kesuksesan belajar terwujud ketika siswa mampu memahami diri sendiri dan lingkungannya secara efektif dan termotivasi untuk mencapai tingkat aktualisasi diri yang tertinggi. Teori humanistik berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang siswa, bukan

¹⁸ Miki Yuliandri, "Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik," *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 2 (2017): 101–7.

dari perspektif pengamat. Humanisme berpendapat bahwa fokus pendidikan adalah siswa, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.¹⁹ Pada dasarnya, makhluk yang istimewa adalah manusia, mereka memiliki kesanggupan dan dorongan untuk pemberdayaan diri dan perilaku. Oleh karena itu, tiap-tiap orang bebas dalam tindakan mereka untuk mengembangkan diri dan mencapai aktualisasi diri.²⁰

Maslow adalah tokoh utama dalam aliran psikologi humanistik. Teorinya tentang Hierarki Kebutuhan tetap terkenal hingga saat ini. Maslow menyatakan bahwa individu didorong oleh pencapaian kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tahapan atau level, dimulai dari yang paling rendah hingga mencapai aktualisasi diri (*self-actualization*). Hirarki kebutuhan menurut Maslow menunjukkan bahwa manusia memiliki lima jenis kebutuhan, yaitu fisiologis (*physiological needs*), rasa aman (*safety and security needs*), kasih sayang dan memiliki (*love and belonging needs*), harga diri (*esteem needs*), serta aktualisasi diri (*self-actualization*).²¹

Menurut tokoh humanistik lainnya yaitu Carl Rogers, teori humanistik lebih menekankan pada proses emosional dibandingkan dengan proses intelektual. Ini tidak mencerminkan apa yang diyakini atau dilakukan siswa, melainkan bagaimana mereka memahami dan

¹⁹ Budi Agus Sumantri dan Nurul Ahmad, "Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 1–18, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>.

²⁰ Abd Qodir, "Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pedagogik* 04, no. 02 (2017): 188–98.

²¹ Sumantri dan Ahmad, "Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

menjalani hidup. Pendidikan tidak hanya sebatas proses transfer pengetahuan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi mereka, meningkatkan kecerdasan emosional mereka, dan memahami pentingnya keberadaan mereka dalam masyarakat. Siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya dari buku tetapi juga melalui lingkungan mereka. Teori humanistik Rogers memprioritaskan metode yang berpusat pada siswa yang menggunakan komunikasi interpersonal yang diarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka.²² Akibatnya, pendidik berperan sebagai pemandu dalam perjalanan belajar, membantu peserta didik memahami suatu topik.

Berdasarkan teori ini, agar pembelajaran memiliki makna bagi siswa, inisiatif dan partisipasi penuh dari siswa itu sendiri sangat diperlukan. Sehingga siswa akan mengalami pembelajaran melalui pengalaman. Dalam penerapannya, teori humanistik ini cenderung memotivasi siswa untuk berpikir induktif, menekankan pengalaman, serta membutuhkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.²³

Relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan teori humanistik sebagai dasar untuk memahami respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi dibuat untuk memenuhi kebutuhan afeksi dan minat siswa, menghasilkan suasana

²² Yuliandri, "Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik," *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 2 (2017): 101–7.

²³ Ni Nyoman Perni, "Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran," *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 105, <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.

belajar yang menyenangkan dan minim stres. Dengan menekankan potensi individu dan motivasi intrinsik siswa, teori ini mengemukakan bahwa perlakuan yang menghargai kebebasan dan pengalaman positif akan memicu sikap penerimaan yang baik (respons positif) serta partisipasi aktif (keterlibatan tinggi) siswa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Teori Kognitivisme

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata “*cognition*” yang memiliki makna serupa dengan “*knowing*”, yaitu mengetahui atau memahami. Dalam pengertian yang lebih luas, kognisi merujuk pada proses mental yang berkaitan dengan pengolahan, pengorganisasian, serta pemanfaatan pengetahuan. Teori kognitivisme dalam pembelajaran lebih menekankan pada proses terjadinya belajar dibandingkan semata-mata pada hasil yang diperoleh. Menurut pandangan ini, proses belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara dorongan dan respons sebagaimana dijelaskan dalam teori behaviorisme, tetapi juga mencakup aktivitas berpikir yang kompleks. Dengan demikian, pembelajaran dipahami sebagai proses mental yang melibatkan pengolahan informasi secara aktif oleh individu. Para tokoh dalam aliran kognitif berpendapat bahwa pembelajaran tidak dapat dijelaskan hanya melalui hubungan antara stimulus dan respons. Berbeda dengan pendekatan behavioristik yang memandang belajar sebagai reaksi terhadap rangsangan, pendekatan kognitif memandang pembelajaran sebagai suatu proses perseptual yang melibatkan aktivitas mental dalam memahami dan menginterpretasikan informasi.

Teori ini memandang pembelajaran sebagai suatu proses internal yang melibatkan berbagai mekanisme mental, seperti memori, retensi, pemrosesan informasi, emosi, serta beragam aspek psikologis lainnya. Dalam perspektif kognitif, proses belajar berfokus pada aktivitas mental yang berlangsung di dalam pikiran manusia. Pada dasarnya, pembelajaran dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan keterlibatan mental individu melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi tersebut menghasilkan perubahan yang relatif menetap dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, serta sikap.²⁴ Dengan demikian, teori kognitivisme menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses mental internal yang mencakup cara individu memperoleh informasi, mengolahnya, menyimpannya dalam ingatan, serta memanfaatkannya kembali dalam berbagai situasi belajar.

Teori ini didasarkan pada perspektif bahwa proses pembelajaran melibatkan berbagai fungsi kognitif, seperti persepsi, ingatan, pemikiran, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep. Keberhasilan dalam belajar diukur berdasarkan sejauh mana siswa dapat mengatur ulang struktur kognitif atau skema mereka guna mengintegrasikan informasi baru. Tokoh utama dalam aliran ini, seperti Jerome Bruner dan Robert Gagne, menekankan signifikansi penemuan terarah (*discovery learning*) dan

²⁴ Nurhadi Nurhadi, "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 77–95, <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.786>.

urutan pengajaran materi (dari yang mudah ke yang sulit) untuk memaksimalkan proses kognitif.²⁵

Relevansi penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana media Domino Interaktif berpengaruh terhadap proses mental siswa. Media interaktif dibuat untuk mendukung siswa dalam mengorganisir dan menyusun informasi tentang Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang logis (melalui proses mencocokkan). Kognitivisme menawarkan kerangka untuk menguraikan bahwa partisipasi melalui media ini berlangsung karena siswa secara kognitif aktif berpikir dan menyelesaikan masalah kecil (mencari pasangan domino yang benar), yang pada akhirnya akan memperkuat pemahaman konseptual mereka.

c. Teori Konstruktivisme

Istilah konstruktivisme berasal dari kata “konstruktif” dan “isme”. Kata “konstruktif” mengandung makna yang berkaitan dengan kegiatan membangun, memperbaiki, atau mengembangkan sesuatu secara positif. Sementara itu, “isme” dalam Bahasa Indonesia merujuk pada suatu paham, ideologi, atau aliran pemikiran. Secara etimologis, konstruktivisme berkaitan dengan proses membangun atau menyusun sesuatu. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris *to construct* yang berakar dari bahasa Latin *construere*, yang berarti menyusun atau membangun suatu struktur.²⁶

²⁵ Muhammad Syaikhul Basyir dkk., “Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 89–100, <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.

²⁶ Azizah Siti Lathifah dkk., “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.

Dalam kajian filsafat pengetahuan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun oleh individu melalui proses berpikir dan pengalaman yang dimilikinya. Dalam perspektif pembelajaran konstruktivis, peserta didik diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan pemahamannya sendiri dengan menggunakan strategi belajar yang mereka miliki, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa agar mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran yang berkembang dari teori pembelajaran kognitif. Penerapan pendekatan ini dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan konstruktivis memiliki hubungan yang erat dengan metode *discovery learning* serta konsep pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), yang keduanya berlandaskan pada kerangka teori kognitif. Melalui pendekatan ini, peserta didik diberi kesempatan untuk secara aktif membangun dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar, dengan tetap berpedoman pada rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh guru.²⁷

Teori konstruktivisme berkembang dari pemikiran kognitivisme dan memandang bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer secara pasif

²⁷ Ndaru Kuku Masgumelar dan Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran," *GHAITSA : Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57, <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.

dari guru kepada siswa. Sebaliknya, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui proses konstruksi dalam diri mereka. Proses ini terjadi ketika siswa mengaitkan informasi baru dengan pengalaman serta pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya. Beberapa tokoh penting dalam teori ini, seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan dimensi individu sekaligus sosial. Piaget menekankan mekanisme perkembangan kognitif melalui proses asimilasi dan akomodasi skema, sedangkan Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran serta konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu rentang kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan atau bimbingan dari orang lain yang lebih kompeten.²⁸ Dalam lingkungan kelas, ini mengindikasikan bahwa siswa perlu berpartisipasi dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menemukan, menafsirkan, dan menciptakan arti melalui pengalaman langsung.

Relevansi dalam studi ini menjadi dasar yang kokoh untuk penerapan media interaktif dan partisipasi aktif siswa (Variabel Terikat). Karena media Domino Interaktif memerlukan keterlibatan langsung dan keputusan dari siswa (memilih dan mencocokkan kartu), teori Konstruktivisme mengakui bahwa siswa secara aktif menyusun pengetahuan mereka tentang Sejarah Kebudayaan Islam melalui aktivitas

²⁸ Lathifah dkk., "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.

yang bermakna.²⁹ Selanjutnya, apabila media ini dimanfaatkan secara kelompok, media tersebut juga mendukung pembangunan sosial pengetahuan, sesuai dengan pandangan Vygotsky, sehingga memperkuat keterlibatan kognitif dan perilaku siswa.

2. Media Pembelajaran dan Gamifikasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah sumber daya yang digunakan guru untuk menyajikan informasi secara efektif dan interaktif kepada peserta didik. Media pendidikan sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Pemanfaatan media pembelajaran membuat proses pendidikan lebih menarik dan efektif, membantu mengurangi kebosanan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Oleh karena itu, memilih media yang tepat sangat penting untuk menjamin keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik harus mempersiapkan pelajaran mereka dengan cermat dan menyadari pentingnya media. Tanpa media pembelajaran, proses belajar cenderung monoton, kurang efektif, dan membuat siswa mudah merasa jenuh.³⁰

Media pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi efektivitas proses pendidikan. Pendidik harus memiliki kemampuan mengajar yang efektif untuk mengawasi alat pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang terfokus

²⁹ Lathifah dkk., “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.”

³⁰ Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

dan memotivasi siswa selama pendidikan mereka. Oleh karena itu, motivasi, rasa ingin tahu, kreativitas, proaktivitas, inspirasi, inovasi, dan otonomi dapat berkembang dengan baik melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif merupakan komponen dari keterampilan pedagogis guru, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Media adalah suatu jenis sarana komunikasi informasi untuk tujuan pembelajaran. Media dianggap menarik jika mampu membangkitkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, berfungsi sebagai pendorong agar siswa belajar dengan semangat dan antusias, serta dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran melibatkan penyampaian berbagai jenis informasi dan tindakan yang bertujuan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Komunikasi interaktif adalah proses yang melibatkan banyak arah dan mencakup beberapa komponen komunikasi. Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan dan menyampaikan informasi, memungkinkan proses pembelajaran terjadi melalui berbagai metode komunikasi, sehingga mendorong interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.³¹

³¹ Veranda Putri Cahyaningtias dan Mochamad Ridwan, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi," *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 2 (2021): 55, <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>.

Media belajar merupakan sarana yang menghubungkan sumber dan penerima dengan informasi atau pesan pendidikan sebagai bentuk komunikasi, baik itu cetak maupun audio visual, termasuk teknologi lainnya yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemikiran, emosi, fokus, dan ketertarikan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Definisi media pembelajaran lainnya adalah penggunaan alat dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mendukung efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan instruksional. Media pembelajaran merupakan elemen dari sumber belajar atau sarana fisik yang menyajikan materi pengajaran di lokasi yang menarik bagi siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar.³²

b. Konsep Gamifikasi dalam Konteks Pendidikan

Pendidikan merupakan bidang yang terus mengalami perkembangan dan penyesuaian seiring dengan perubahan zaman. Dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong keterlibatan siswa di dalam kelas, para pendidik dan pengembang kurikulum berupaya mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan dalam praktik pendidikan adalah strategi gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi merujuk pada penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks

³² Aisyah Ali dkk., *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*, 1 ed. (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

pembelajaran. Melalui pemanfaatan berbagai komponen permainan, seperti tantangan, pemberian penghargaan, unsur kompetisi, serta rasa kepuasan ketika tujuan berhasil dicapai, pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pendidikan.

Dalam lingkungan kelas, berbagai metode dapat digunakan untuk menerapkan gamifikasi. Misalnya, guru dapat menetapkan sistem poin atau tingkatan yang memberi insentif kepada siswa karena berhasil mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³³ Pendidik juga dapat membuat permainan edukatif yang secara aktif melibatkan siswa dalam pengalaman belajar. Sebagai tambahan, teknologi digital serta platform pembelajaran daring juga mendukung penerapan gamifikasi, seperti papan peringkat, hadiah virtual, dan sistem penghargaan lainnya.

Gamifikasi adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan aspek permainan atau video game untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar. Selain itu, pendekatan ini dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis game memberi siswa kesan bahwa pengalaman pendidikan lebih menarik. Strategi gamifikasi melibatkan semua siswa tanpa memandang status mereka. Aktivitas pembelajaran bagi siswa yang menggabungkan permainan melalui gamifikasi memungkinkan mereka untuk terlibat dengan cara yang lebih santai dan memotivasi

³³ M. Mahbubi dan Homaidi Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9, <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.

mereka untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, bekerja sama, dan bersaing secara sehat. Penerapan gamifikasi dalam sektor pendidikan sangat penting untuk membangun dasar peningkatan kualitas sumber daya manusia yang terampil. Secara bertahap, gamifikasi mendorong kreativitas dalam pendidikan untuk mengembangkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi para pelajar.³⁴

Permainan dan model simulasi sering dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan untuk memberikan siswa pemahaman dan latihan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk membuat game dan memasukkannya ke dalam rencana pembelajaran, serta berbagai studi telah dilakukan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat diaplikasikan secara efektif pada berbagai bidang studi. Lingkungan pembelajaran yang kurang kondusif dan tidak menarik berpotensi menjadikan proses pendidikan terasa monoton dan membosankan bagi peserta didik. Namun demikian, penerapan gamifikasi yang tepat dapat mengubah cara penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Pendekatan ini didasarkan pada gagasan bahwa permainan mampu menumbuhkan emosi positif, seperti rasa senang, keterlibatan, dan pencapaian, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar.

³⁴ Sukarno Sukarno dan Salamah Salamah, "Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu," *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2019): 137, <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1867>.

Selain itu, gamifikasi juga memanfaatkan berbagai konsep psikologis, termasuk teori motivasi dan psikologi perilaku, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Dalam praktiknya, pendekatan ini menerapkan prinsip-prinsip seperti pemberian umpan balik secara cepat, penetapan tujuan yang jelas, penyesuaian tingkat kesulitan, serta pemberian apresiasi terhadap keberhasilan siswa guna mendorong terbentuknya perilaku belajar yang positif. Tidak hanya itu, gamifikasi juga berpotensi memperkuat kolaborasi dan keterlibatan antar peserta didik. Melalui berbagai elemen permainan, seperti tantangan kelompok maupun kompetisi individu, siswa didorong untuk bekerja sama, bertukar gagasan, serta berinteraksi secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.³⁵ Selain itu, dalam sistem gamifikasi siswa umumnya diberikan ruang untuk mengendalikan proses belajar mereka sendiri, misalnya dengan memilih jalur pembelajaran yang diinginkan, mengatur kecepatan belajar, serta mengeksplorasi materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing.

Hal ini mendorong inisiatif dan pembelajaran mandiri siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka. Melalui gamifikasi, siswa dapat menggabungkan aspek kesenangan dan imajinasi ke dalam pengalaman pendidikan mereka. Pengintegrasian berbagai unsur permainan yang menarik, seperti tugas yang menantang, alur cerita yang memikat,

³⁵ Atikah Zahrani Purba dkk., “Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa,” *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299–305.

maupun tampilan visual yang menarik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan antusiasme mereka dalam mengembangkan kemampuan kreatif. Secara umum, penerapan gamifikasi dalam pendidikan berpotensi memperkuat motivasi belajar, meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa, serta mendorong kemandirian dalam proses belajar. Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan pemberian umpan balik secara cepat sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil dari usaha yang dilakukan. Dengan memadukan berbagai elemen permainan tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.³⁶

c. Model Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) sebagai Dasar Gamifikasi

Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dicetuskan oleh John M. Keller, berfungsi sebagai kerangka motivasi yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam studi Agama Islam khususnya SKI, model ini sangat cocok karena kontennya seringkali bersifat teoritis dan membutuhkan metode yang dapat menarik perhatian siswa. Model ini menggunakan metode pengajaran yang melibatkan siswa, mengaitkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka, meningkatkan kepercayaan diri, dan memberikan rasa puas setelah mereka memahami

³⁶ Perni, "Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran," *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 105, <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.

materi. Pengajar berfungsi sebagai fasilitator dengan memberikan tugas yang relevan guna mendorong kemampuan berpikir kritis dan pengendalian diri siswa.³⁷

Model ARCS ditujukan khusus untuk mendukung motivasi siswa melalui pendekatan yang interaktif dan relevan. Model ini bekerja untuk menarik perhatian siswa (*Attention*) dengan metode yang beragam dan menyenangkan, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kebutuhan serta minat siswa (*Relevance*). Dengan memberikan keyakinan kepada siswa terhadap potensi mereka (*Confidence*) dan menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan (*Satisfaction*), model ARCS diharapkan dapat mendukung siswa untuk terlibat secara aktif. Dengan demikian, penggunaan model ARCS sangat sesuai dalam konteks pembelajaran ini, mengingat signifikansi dalam membangun suasana belajar yang menarik dan relevan untuk mendorong motivasi serta keterlibatan siswa.

ARCS merupakan model pendekatan dalam pendidikan yang diciptakan oleh Keller dan Kopp sebagai respons terhadap pertanyaan “bagaimana cara merancang pembelajaran yang dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar”. Model ARCS berlandaskan pada berbagai teori dan konsep motivasi, terutama teori harapan-nilai (*expectancy-*

³⁷ Raida Raida dkk., “Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidance, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya,” *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama* 8, no. 2 (2025): 37–48, <https://doi.org/10.37329/kamaya.v8i2.4124>.

value). Model pembelajaran ARCS terdiri atas empat elemen. Keempat elemen dalam model pembelajaran ARCS adalah sebagai berikut³⁸:

1) *Attention*

Kegembiraan yang dialami siswa dapat diamati melalui konsentrasi dan minat mereka dalam belajar, yang meningkatkan fokus mereka. Di sisi lain, siswa yang tidak puas seringkali menunjukkan minat yang lebih rendah dalam belajar dan kesulitan untuk fokus pada materi yang disampaikan. Elemen gamifikasi seperti tampilan visual yang menarik dan tantangan interaktif berfungsi untuk menarik (*Attention*) siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), mengatasi kebosanan metode konvensional.

2) *Relevance*

Dalam konteks ini, relevansi dapat digambarkan sebagai hubungan atau keselarasan antara konten pendidikan yang diberikan dan pengalaman belajar siswa. Permainan domino dirancang agar kontennya terkait langsung (*Relevance*) dengan tujuan pembelajaran SKI sehingga siswa merasa materi tersebut penting untuk dikuasai. Hubungan ini secara alami dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka memandang konten pembelajaran sebagai sesuatu yang menawarkan keuntungan langsung dan pribadi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ketika siswa merasa bahwa

³⁸ Sukarno dan Salamah, "Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu."

konten yang mereka pelajari menjawab kebutuhan pribadi mereka, bersifat praktis, dan sesuai dengan nilai-nilai dasar mereka, semangat mereka untuk belajar akan meningkat dan berkembang.

3) Confidence

Berbagai pendekatan dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, seperti mendukung harapan siswa terhadap prestasi dengan memperluas pengalaman mereka. Misalnya, dengan menciptakan sumber daya pendidikan yang mudah dipahami, terstruktur dari dasar hingga tingkat lanjut. Selanjutnya, dengan memecah kegiatan belajar menjadi komponen yang lebih kecil, siswa tidak diharapkan untuk memahami terlalu banyak ide baru secara bersamaan. Selain itu, meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan meyakini bahwa siswa memahami konsep-konsep ini dengan baik dan menunjukkan kelemahan sebagai peluang untuk berkembang. Pada akhirnya, dengan memberikan umpan balik yang sesuai selama perjalanan belajar, siswa menjadi sadar akan pemahaman dan pencapaian belajar mereka saat ini.³⁹ Adanya level atau umpan balik instan yang disediakan media interaktif membantu siswa membangun rasa mampu dan keyakinan (*Confidence*) bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas.

³⁹ Sukarno dan Salamah, "Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu."

4) Satisfaction

Bertumbuhnya perasaan kepuasan diri siswa di masa mendatang dapat dilakukan dengan cara mendorong semangat belajarnya, seperti dengan mengatakan “baik”, “bagus” dan semacamnya ketika siswa memberikan respon atau saat bertanya; memberi pujian dan motivasi melalui senyuman, anggukan, serta tatapan yang positif terhadap keterlibatan siswa; mengarahkan siswa supaya dapat memberikan respons yang tepat; dan memberikan petunjuk sederhana agar siswa memberikan jawaban yang tepat. Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan dan perolehan poin (*reward*) akan memicu rasa senang (*Satisfaction*), yang sesuai dengan prinsip Humanisme dan menghasilkan Respon Siswa yang positif serta dorongan untuk terus terlibat dalam pembelajaran (Keterlibatan Belajar).⁴⁰ Oleh karena itu, Model ARCS berfungsi sebagai jembatan logis yang menjelaskan mekanisme operasional mengapa media gamifikasi efektif dalam meningkatkan variabel terikat penelitian.

d. Media Domino Interaktif

Kartu domino adalah selembar kertas tebal berukuran kecil yang memiliki garis tengah memisahkan antara sisi kanan dan sisi kiri, biasanya berisi sejumlah titik besar di setiap sisi kartu dengan jumlah yang bervariasi antara 0 hingga 6 titik per sisi. Media pembelajaran

⁴⁰ Sukarno dan Salamah, “Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu.”

berupa kartu domino sebagai alat pembelajaran adalah modifikasi dari kartu domino yang terdiri dari dua sisi, kanan dan kiri. Salah satu kolom digunakan untuk pertanyaan dan kolom berikutnya untuk jawaban.⁴¹

Dalam konteks SKI, satu sisi kartu dapat memuat nama tokoh atau peristiwa penting, dan sisi lainnya memuat keterangan atau tahun kejadian yang relevan. Pelaksanaannya menyatukan elemen gamifikasi seperti pemberian poin dan penyediaan umpan balik langsung (kartu sesuai/tidak sesuai), yang penting dalam menarik perhatian (*attention*) dan mengembangkan kepercayaan diri (*confidence*) siswa, sesuai dengan Model ARCS.

Media ini memberikan sejumlah keunggulan penting dalam pembelajaran SKI yang berbasis fakta. Pertama, dari sudut pandang Kognitivisme, proses mencocokkan mengharuskan siswa untuk secara aktif mengatur dan mengakses ingatan mereka, sehingga memperkuat pemahaman konseptual, bukan sekadar menghafal secara pasif.⁴² Kedua, sesuai dengan Konstruktivisme, format interaktif domino meminta siswa untuk terlibat langsung dengan materi dan mengambil keputusan, mendukung pembentukan pengetahuan secara aktif dan bermakna.⁴³ Ketiga, dari sudut pandang Humanistik, elemen gamifikasi (*reward/point*) menciptakan pengalaman pendidikan yang menarik dan

⁴¹ Atikah Muthoharoh dan Tety Nur Cholifah, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 6, no. 2 (2020): 179–94, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>.

⁴² Nurhadi, "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 77–95, <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.786>.

⁴³ Lathifah dkk., "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.

menantang, mendorong Respon Siswa yang positif serta motivasi yang kuat untuk terlibat (*Satisfaction*) dalam kegiatan belajar.⁴⁴

Kebaruan dari media ini terletak pada penggabungan elemen permainan dengan desain visual serta interaktivitas yang disesuaikan untuk mendukung proses belajar. Tidak seperti media lainnya, kartu domino ini membagikan pengalaman belajar yang bersifat permainan dengan menyatukan unsur kompetisi dan kolaborasi, yang tidak hanya memikat perhatian siswa tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar. Kartu domino ini dibuat untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, melibatkan semua siswa dalam permainan edukatif yang terorganisir. Ciri khas dari media ini mencakup desain kartu yang menarik, pertanyaan dan jawaban yang bertujuan untuk memicu diskusi kelompok, serta mekanisme permainan yang mendorong kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan masalah secara bersama-sama.⁴⁵

Kartu domino merupakan salah satu bentuk permainan sederhana yang populer serta mudah digunakan dalam kegiatan belajar. Karakteristik permainan ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Mengingat peserta didik pada umumnya lebih senang berinteraksi dengan teman sebaya dan tertarik pada aktivitas

⁴⁴ Perni, "Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran." *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 105, <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.

⁴⁵ Abu Zaeni dan Alfin Ngainun Na'ima, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2025): 22–34, <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1615>.

yang bersifat permainan, penggunaan media pembelajaran berupa kartu domino dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, unsur bermain dan belajar sering kali saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena aktivitas bermain mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.⁴⁶ Oleh sebab itu, pemanfaatan kartu domino sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Di samping itu, penerapan media kartu domino dalam pembelajaran juga dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan metode ceramah yang umumnya menuntut tingkat konsentrasi tinggi dari peserta didik serta berpotensi menimbulkan rasa jenuh. Melalui penggunaan media ini, cara pengutaraan materi dapat disampaikan dengan lebih variatif sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memahami konsep pembelajaran secara lebih aktif dan partisipatif. Saat ceramah, siswa hanya mendengar dan menulis, sehingga kurang aktif, dan informasi mudah terlupakan karena hanya dihafal tanpa pemahaman mendalam. Sering kali, kebosanan membuat siswa bercanda dengan teman-teman, menyebabkan suasana kelas kurang kondusif.⁴⁷ Oleh karena itu, media ini berperan sebagai alat intervensi yang secara teoritis

⁴⁶ Sigit Purnama dkk., *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (PT. Remaja Rosdakarya, 2019).

⁴⁷ Abdul Haris Hasmar, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

dirancang untuk mengubah pengalaman belajar SKI, meningkatkan partisipasi, dan menghasilkan respons yang lebih baik dari siswa.

3. Respon Siswa

a. Definisi Respon Siswa dalam Konteks Pembelajaran

Respon adalah reaksi yang terjadi akibat adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan. Dalam konteks pembelajaran, respon siswa dapat dilihat dari bagaimana mereka bersikap, bereaksi, atau menunjukkan keterlibatan selama proses pembelajaran. Respon dapat terbentuk ketika siswa secara aktif mengamati suatu objek menggunakan panca indranya. Beberapa faktor memengaruhi munculnya respon, seperti pengalaman pribadi, proses pembelajaran, dan nilai-nilai pribadi. Secara umum, respon dapat dibagi menjadi tiga aspek: kognitif (berpikir), afektif (perasaan), dan konatif (tindakan atau niat).

Respon Siswa merujuk pada reaksi atau tanggapan yang diberikan oleh peserta didik setelah mendapatkan stimulus atau intervensi dalam proses pembelajaran, yang dalam konteks ini adalah Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi. Tanggapan positif dari siswa kerap digunakan sebagai indikator awal yang efisien untuk mengevaluasi kelayakan dan keberhasilan suatu inovasi media dalam meningkatkan minat dan kenyamanan belajar (Humanisme).⁴⁸ Dari pengertian tersebut dapat dipahami, bahwa respon pada hakikatnya merupakan hasil

⁴⁸ Ketut Sepdyana Kartini dan I. Nyoman Tri Anindia Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.

pengamatan dan penilaian seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa, yang kemudian membentuk suatu sikap tertentu, baik positif maupun negatif. Dengan kata lain, respon adalah kesan atau reaksi yang muncul setelah seseorang menggunakan indra dan pikirannya untuk memahami suatu situasi atau kegiatan.⁴⁹

b. Dimensi Respon Siswa terhadap Media

1) Respon Kognitif

Dimensi kognitif mencakup aspek berpikir dan pengetahuan, di mana peserta didik memproses informasi melalui hafalan, pemahaman, dan penerapan konsep yang disampaikan melalui media. Respon Kognitif terkait dengan cara pandang dan pemikiran siswa mengenai elemen-elemen teknis serta substansial media.⁵⁰ Ini melibatkan evaluasi siswa tentang kejelasan materi, kenyamanan penggunaan media, dan apakah media itu mendukung pemahaman mereka mengenai konsep Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Aspek ini menjadi bukti nyata tentang dampak media terhadap cara berpikir siswa sesuai dengan prinsip Kognitivisme.

2) Respon Afektif

Dimensi afektif berkaitan dengan aspek emosi dan sikap, seperti motivasi, minat, atau perasaan terhadap materi, yang dapat dipengaruhi oleh desain media yang menarik atau relevan dengan

⁴⁹ Wahyu Arini dan Endang Lovisia, "Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas," *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching* 2, no. 2 (2019): 95–104.

⁵⁰ Nurhadi, "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 77–95, <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.786>.

kehidupan siswa.⁵¹ Respon afektif ini timbul selama atau setelah pemanfaatan media pembelajaran. Ini mencakup tingkat ketertarikan, kebahagiaan, dorongan, dan semangat siswa dalam kegiatan belajar yang didukung oleh media gamifikasi. Respon emosional merupakan pokok dari keberhasilan Humanisme dan Model ARCS (Kepuasan), yang menunjukkan bahwa siswa merasakan perasaan positif dan nyaman dengan lingkungan pembelajaran yang baru.

3) Respon Konatif

Dimensi konatif fokus pada keterampilan fisik dan tindakan praktis, seperti kemampuan siswa dalam mengoperasikan alat atau melakukan simulasi menggunakan media, yang mendukung pengembangan kompetensi motorik. Respon ini merujuk pada kecenderungan perilaku aktual atau tindakan yang ditunjukkan oleh siswa setelah memanfaatkan media. Dalam konteks ini, mencakup keinginan siswa untuk memakai media itu lagi, tingkat keterlibatan aktif saat bermain domino, serta usaha yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran.⁵²

c. Respon Positif sebagai Indikator Efektivitas Implementasi

Respon siswa terhadap suatu inovasi dalam pembelajaran adalah indikator awal yang penting untuk mengevaluasi kecocokan dan keberhasilan penerapan media baru. Tanggapan positif, khususnya pada

⁵¹ Tesa Esti Rahayu dkk., “Respon Siswa Sekolah Dasar terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021): 333–43, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35341>.

⁵² Ferdian Adipratama Mangei dan Laili Komariyah, “Respon Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Sendawar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Online Pada Bidang Studi Geografi,” *Jurnal Jurusan Pendidikan Geografi* 9, no. 3 (2021): 155–63, <https://doi.org/10.23887/jjppg.v9i3.32646>.

dimensi afektif (ketertarikan, kebahagiaan, semangat), menjadi bukti empiris bahwa intervensi, yaitu Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi, berhasil menciptakan suasana belajar yang memuaskan dan rendah tekanan, sesuai dengan prinsip Teori Humanisme. Saat siswa memberikan respon positif seperti dengan memberikan pernyataan bahwa media itu mudah dipakai, menarik, dan menyenangkan, ini menunjukkan bahwa media tersebut telah berhasil mengatasi tantangan umum dalam pembelajaran yang membosankan dan kurang interaktif.⁵³ Oleh karena itu, tingginya tingkat respons positif merupakan indikasi penerimaan siswa dan menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk digunakan secara berkelanjutan.

Kepentingan mengukur respons positif juga didukung oleh Model Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Tanggapan positif secara langsung berkaitan dengan unsur kepuasan dalam model tersebut. Saat siswa merasa bahagia dan menerima penghargaan atas usaha mereka dalam permainan domino, hal ini memperkuat motivasi internal dan meningkatkan kecenderungan mereka untuk mengulang perilaku itu. Dengan kata lain, respon positif berperan sebagai syarat logis untuk variabel terikat selanjutnya. Respon afektif yang tepat adalah penghubung menuju peningkatan investasi

⁵³ Mangei dan Komariyah, "Respon Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Sendawar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Online Pada Bidang Studi Geografi," *Jurnal Jurusan Pendidikan Geografi* 9, no. 3 (2021): 155–63.

energi siswa yang lebih mendalam, yang disebut sebagai keterlibatan belajar.⁵⁴

Dalam konteks penelitian ini, pengukuran respons siswa tidak hanya bertujuan untuk mengetahui sikap mereka terhadap pembelajaran, tetapi juga untuk menilai sejauh mana media yang digunakan mampu berperan sebagai stimulus awal dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Apabila sebagian besar siswa menunjukkan respons positif pada aspek kognitif, seperti kemudahan dalam memahami materi SKI, aspek afektif berupa rasa senang terhadap penggunaan media, serta aspek konatif yang ditunjukkan melalui keinginan untuk menggunakan media tersebut kembali, maka dapat disimpulkan bahwa media Domino Interaktif berbasis gamifikasi berhasil berfungsi sebagai sarana yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

4. Keterlibatan Belajar Siswa

a. Pengertian Keterlibatan Belajar

Keterlibatan siswa dalam proses belajar adalah elemen penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Keterlibatan belajar sebagai suatu konstruk yang memiliki beberapa dimensi, mencakup aspek keterlibatan perilaku (partisipasi aktif), keterlibatan emosional (perasaan positif), dan keterlibatan kognitif (komitmen mental dalam belajar).⁵⁵

Keterlibatan siswa mengacu pada kemampuan siswa untuk terlibat dalam

⁵⁴ Nanda Sarah Sinta, "Pengaruh Penggunaan Media Google Classroom Terhadap Respon Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Muhammadiyah 1 Metro" (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2022).

⁵⁵ Mareta Nurrindar dan Eko Wahjudi, "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, no. 1 (2021): 140–48, <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>.

proses pembelajaran pada tingkat kognitif, emosional, dan perilaku. Kurangnya keterlibatan ini dapat diamati melalui upaya minimal siswa dalam partisipasi pembelajaran, termasuk penyelesaian tugas dan kualitas pekerjaan mereka, tingkat keterlibatan siswa, dan terjadinya ketidakhadiran siswa.⁵⁶

Keterlibatan siswa dapat diartikan sebagai partisipasi aktif, semangat, dan dedikasi siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa terdiri dari tiga komponen utama: kognitif, emosional, dan perilaku. Keterlibatan kognitif merujuk pada usaha mental siswa untuk memahami dan menguasai konten pembelajaran. Keterlibatan emosional mengacu pada respons afektif siswa terhadap guru, teman sekelas, dan kegiatan pembelajaran. Keterlibatan perilaku meliputi partisipasi langsung siswa dalam aktivitas kelas, seperti mengajukan pertanyaan, berdialog, dan menyelesaikan pekerjaan.

Selain itu, keterlibatan siswa juga merujuk pada usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperkuat komitmen psikologisnya agar tetap aktif dalam kegiatan belajar. Melalui keterlibatan tersebut, siswa diharapkan mampu memperoleh pengetahuan secara optimal sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, tingkat keterlibatan siswa sering dipandang sebagai salah satu indikator penting yang menunjukkan keberhasilan proses belajar dan pencapaian hasil akademik. Keterlibatan siswa merupakan jenis motivasi

⁵⁶ Nur Wahyuni dan Yahyu Yahyu, "Effective Strategies in Classroom Management to Increase Student Involvement in the Learning Process," *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 7, no. 2 (2022): 34–41.

yang dapat diamati melalui sikap, perasaan, dan kognisi pelajar dalam proses belajar. Tindakan tersebut merupakan usaha yang terfokus, bertenaga, dan tetap bertahan meskipun menghadapi tantangan.⁵⁷ Keterlibatan siswa perlu dimiliki dan ditingkatkan untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah merupakan salah satu langkah yang dapat diambil oleh sekolah untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa. Terdapat masalah seperti rendahnya kinerja siswa, meningkatnya tingkat kebosanan siswa, dan bertambahnya kasus putus sekolah disebabkan oleh ketidaklibatan (*disengagement*) siswa di sekolah.⁵⁸ Di samping siswa yang aktif dalam proses belajar, ada juga siswa yang tidak terlibat, seperti menunjukkan sikap apatis, berbincang dengan teman, kurang semangat, tidak fokus, atau bahkan tertidur selama proses belajar. Partisipasi siswa di sekolah sangat krusial, karena banyak siswa merasa jenuh, kurang termotivasi, dan tidak terlibat. Hal ini mengakibatkan mereka terpisah (tidak terlibat) dari aspek akademik dan sosial dalam kehidupan sekolah.

Keterlibatan siswa merupakan aspek psikologis yang berkaitan dengan perasaan memiliki terhadap lingkungan sekolah, penerimaan terhadap nilai-nilai yang dianut oleh sekolah, serta perilaku yang tercermin dalam keikutsertaan siswa dalam berbagai kegiatan sekolah.

⁵⁷ Elok Angga Dewi Hariono dan Nono H. Yoenanto, "Upaya Meningkatkan Student Engagement pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1459–74, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.783>.

⁵⁸ Nurrindar dan Wahjudi, "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, no. 1 (2021): 140–48, <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>

Dalam berbagai kajian literatur, keterlibatan siswa biasanya diukur melalui beberapa indikator, seperti tingkat partisipasi dalam aktivitas sekolah, capaian akademik yang baik, waktu yang digunakan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah, serta kualitas hasil pekerjaan rumah yang dikerjakan oleh siswa.⁵⁹

b. Aspek-Aspek Keterlibatan Belajar

Keterlibatan belajar (*student engagement*) merupakan konsep yang menunjukkan tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pandangan Jennifer A. Fredricks, Phyllis C. Blumenfeld, dan Alison H. Paris, keterlibatan siswa dalam belajar dapat dipahami melalui tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*). Ketiga dimensi tersebut menggambarkan bagaimana siswa berpartisipasi secara aktif, menunjukkan respon perasaan terhadap pembelajaran, serta menggunakan usaha mental untuk memahami materi yang dipelajari.⁶⁰

Setiap dimensi memiliki beberapa indikator, yaitu (1) keterlibatan perilaku, meliputi perilaku positif, tidak adanya perilaku yang mengganggu, dan partisipasi dalam pembelajaran di kelas, (2) keterlibatan afektif/emosional, mencakup respons emosional terhadap kelas, sekolah, atau guru, rasa memiliki/keterikatan, serta nilai, (3)

⁵⁹ Fikrie Fikrie dan Lita Ariani, "Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah," 13 (2019): 103–10.

⁶⁰ Nurrindar dan Wahjudi, "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, no. 1 (2021): 140–48, <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>

keterlibatan kognitif, yang mencakup investasi psikologis dalam proses belajar dan penerapan strategi kognitif. Partisipasi siswa sangat krusial dalam proses belajar. Partisipasi siswa di sekolah juga dimanfaatkan untuk menangani isu seperti rendahnya prestasi akademik, kebosanan, keterasingan siswa, dan menurunkan angka putus sekolah.⁶¹ Komponen kognitif, emosional, dan perilaku berinteraksi secara dinamis dalam diri siswa serta memberikan ciri tentang cara siswa berpikir, merasakan, dan bertindak.

Unsur pertama adalah aspek keterlibatan perilaku, yang menekankan keterlibatan aktif dan partisipasi dalam kegiatan akademik sekolah. Unsur ini dapat dicirikan oleh tiga aspek: taat terhadap peraturan, keterlibatan dalam kegiatan pendidikan (berfokus pada isi pelajaran, mengajukan pertanyaan, bergabung dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas), dan partisipasi dalam acara dan kelompok di sekolah.⁶²

Unsur kedua adalah keterlibatan kognitif, yang berkaitan dengan kualitas proses berpikir serta strategi belajar yang digunakan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Aspek ini mencakup berbagai hal, seperti motivasi dan ketekunan dalam belajar, kemampuan pengendalian diri, serta ketertarikan siswa terhadap tantangan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan kognitif juga mencerminkan

⁶¹ Hariono dan Yoenanto, "Upaya Meningkatkan Student Engagement pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1459–74, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.783>.

⁶² Fikrie dan Ariani, "Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah," 13 (2019): 103–10.

adanya dorongan untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui penggunaan strategi kognitif maupun metakognitif dalam berpikir dan belajar. Dengan demikian, keterlibatan kognitif menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya bersifat fisik melalui kehadiran di kelas, tetapi juga melibatkan keterlibatan mental dalam memahami materi yang dipelajari.

Unsur ketiga adalah keterlibatan emosional siswa, yang berkaitan dengan perasaan keterikatan mereka terhadap sekolah, minat mereka, persepsi mereka tentang pentingnya pembelajaran, dan respons positif maupun negatif mereka terhadap guru, teman sebaya, dan kegiatan sekolah. Keterlibatan emosional menandakan perasaan positif siswa tentang pengalaman belajar dan tugas-tugas sekolah yang diberikan kepada mereka.⁶³ Aspek ini mencerminkan kegembiraan, kesenangan, kebahagiaan, dan kepuasan siswa dalam kegiatan belajar. Faktor ini dianggap penting untuk menumbuhkan keterikatan siswa dengan lembaga pendidikan mereka (sekolah atau kelas) dan memengaruhi motivasi mereka untuk belajar.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keterlibatan Belajar

Banyak elemen yang dapat memberikan pengaruh pada keterlibatan siswa, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat mencakup efikasi diri, pola pikir berkembang, pembelajaran mandiri, motivasi, rasa ingin tahu tentang pembelajaran, antusiasme,

⁶³ Fikrie dan Ariani, “Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah,” 13 (2019): 103–10.

emosi, dan kinerja. Siswa dengan kepercayaan diri tinggi dalam pendidikan mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Di sisi lain, jika siswa kurang memiliki efikasi diri, mereka akan membutuhkan bantuan dari guru untuk menyelesaikan tugas mereka. Selain itu, rasa efikasi diri yang kuat dapat mendorong otonomi siswa dalam belajar dan dalam menjalani perjalanan pendidikan. Selanjutnya, ketika siswa mampu mengumpulkan sumber daya penting untuk studi mereka secara mandiri, hal itu dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa yang memiliki efikasi diri tinggi dapat menginspirasi diri mereka sendiri untuk terlibat lebih aktif dalam membaca dan memahami sumber belajar, terlepas dari apakah sumber tersebut disampaikan oleh pendidik atau ditemukan secara daring.⁶⁴

Selain itu, motivasi berperan penting dalam memengaruhi keterlibatan siswa. Siswa termotivasi dan terlibat dalam tahapan pembelajaran karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang diberikan oleh pengajar. Minat belajar melibatkan pengembangan pemikiran aktif siswa selama belajar, kemampuan untuk menerapkan saran selama pembelajaran, dan keinginan untuk mengatasi tantangan sepanjang proses pendidikan. Motivasi yang kuat dapat dimanfaatkan untuk memulai, memodifikasi, dan mempertahankan kebiasaan belajar siswa. Sementara itu, siswa akan lebih aktif terlibat di kelas, termasuk secara

⁶⁴ Achmad Hidayatullah dkk., "Motivation and Behavioral Engagement: The Mediating Role of Mathematics Self-Efficacy in Primary Education," *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science* 17, no. 3 (2024): 237–46, <https://doi.org/10.7160/eriesj.2024.170306>.

sukarela bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru serta menyerahkan tugas tepat waktu. Kebutuhan yang dapat mendorong motivasi diri siswa terutama muncul secara internal, termasuk keinginan untuk otonomi dan koneksi selama pengalaman belajar.⁶⁵

Pola pikir berkembang (*growth mindset*) secara neurologis telah terbukti berhubungan dengan motivasi intrinsik, yang mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki pola pikir berkembang berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan dedikasi terhadap pendidikan mereka, memperlihatkan sikap yang mengindikasikan keterlibatan berkelanjutan dalam perjalanan belajar. Aktivitas ini mencakup penalaran analitis untuk memahami isi, meninjau kembali topik yang telah dibahas sebelumnya, dan memodifikasi strategi belajar mereka.⁶⁶

Unsur eksternal mencakup bantuan sosial dan aspek lingkungan. Keterlibatan akademis yang positif antara siswa dan guru akan memberikan bantuan kepada mereka yang menghadapi tantangan belajar, membantu mereka tetap termotivasi untuk melanjutkan pendidikan. Ketika siswa tetap termotivasi, mereka akan tetap terlibat dan berupaya mencapai potensi maksimal mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan sosial dianggap penting. Berbagai bentuk dukungan sosial yang dapat meningkatkan partisipasi mencakup bantuan dari orang

⁶⁵ Hardianto Rahman dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9, no. 1 (2024): 12–24, <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.

⁶⁶ Nasril Nasar, "Urgensi Mindset Tumbuh (Growth Mindset) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 355–69, <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.694>.

tua, pendidik, dan teman. Dukungan sebaya dapat berupa berperan sebagai mitra diskusi dan memberikan umpan balik atau kritik terhadap pekerjaan siswa lain, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan.

Bantuan dari orang tua dan pendidik dapat membantu siswa untuk lebih efektif fokus selama belajar, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mengikuti pedoman yang telah ditetapkan. Selain faktor perilaku, dorongan dari orang tua dan guru semakin meningkatkan keterlibatan emosional. Peserta didik akan menghargai pengalaman pendidikan, terlibat dalam tugas, dan menghindari kebosanan. Selain itu, siswa akan terlibat dalam dimensi kognitif. Siswa akan berusaha memahami isi melalui percakapan dengan teman sekelas dan belajar mandiri. Selain itu, bantuan dari orang tua juga bisa menentukan keberhasilan akademik siswa.⁶⁷

Hubungan antara guru dan siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara positif. Aspek positif dari hubungan guru-siswa adalah memotivasi siswa untuk terus terlibat dalam pengalaman belajar. Jenis bantuan dari guru berkaitan dengan informasi yang dapat membantu siswa selama perjalanan belajar mereka. Guru yang memengaruhi siswa secara positif akan menumbuhkan lingkungan pendidikan yang mendukung, menunjukkan partisipasi aktif, dan meningkatkan keberhasilan akademis. Aspek kemandirian dalam perilaku guru dapat

⁶⁷ Nazaruddin, "Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Siswa," *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 4–18, <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.14>

mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dan terlibat dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, unsur keterlibatan dalam perilaku guru dapat menumbuhkan hubungan yang mendukung dan penuh kasih sayang antara guru dan siswa. Efek ini memengaruhi gaya belajar siswa.

Ada pula beberapa pengaruh yang berasal dari tempat pembelajaran dan sarana belajar. Fasilitas pembelajaran yang baik yang disediakan oleh lembaga pendidikan dapat mendorong keterlibatan siswa. Peserta didik sangat membutuhkan sarana belajar yang memadai.⁶⁸ Suasana kelas atau kondisi yang ada dalam kelas dapat memperkuat partisipasi siswa dalam aspek keterlibatan emosional dan perilaku, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan mereka di sekolah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengajaran yang efektif dan suasana kelas yang kondusif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam bidang perilaku seperti penyelesaian tugas tepat waktu dan perhatian selama pelajaran. Para pendidik yang secara efektif membina lingkungan positif dan menunjukkan bahwa kelas adalah ruang yang aman dapat menginspirasi siswa untuk lebih bersemangat terlibat dalam proses pembelajaran, melibatkan mereka secara emosional dalam pendidikan mereka, yang pada akhirnya menghasilkan peningkatan prestasi akademik. Atmosfer kelas yang konstruktif ditunjukkan oleh interaksi yang akrab, saling menghargai, dan memberikan dukungan

⁶⁸ Hariono dan Yoenanto, "Upaya Meningkatkan Student Engagement pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1459–74, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.783>.

emosional, di mana guru peka bukan hanya terhadap masalah akademis tetapi juga terhadap elemen sosial dan emosional.⁶⁹

Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi berkontribusi langsung pada peningkatan ketiga aspek keterlibatan: perilaku (karena siswa terlibat aktif dalam bermain dan mencocokkan kartu), emosional (karena elemen permainan membangkitkan rasa senang dan ketertarikan), serta kognitif (karena siswa perlu berpikir untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan). Dengan demikian, peningkatan reaksi positif siswa terhadap media merupakan langkah pertama dalam meningkatkan partisipasi belajar mereka.

5. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI

a. Pengertian

Kata *syajarah* (yang berarti pohon) berasal dari bahasa Arab dan menjadi akar dari istilah sejarah. Istilah kebudayaan awal mulanya dari bahasa Sanskerta “*buddhayah*”, yang berbentuk jamak dari kata “*budhi*” yang berarti akal atau pikiran.⁷⁰ Oleh karena itu, kebudayaan berkaitan erat dengan kemampuan akal dan budi manusia dalam menjalani kehidupan. Kebudayaan dapat dipahami sebagai cara berpikir, merasakan, serta bertindak yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan suatu kelompok masyarakat yang hidup dalam suatu tempat dan masa tertentu.

⁶⁹ Fikrie dan Ariani, “Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah,” 13 (2019): 103–10.

⁷⁰ Hasmar, “Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah,” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

Kebudayaan dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah “*al-tsaqafah*”. Kebudayaan juga dapat dipandang sebagai manifestasi dari kehidupan batin suatu komunitas yang terungkap melalui berbagai bentuk ekspresi, seperti seni, sastra, agama, serta nilai-nilai etika yang dianut oleh masyarakat tersebut. Sementara itu, istilah Islam berasal dari bahasa Arab “*aslama–yuslimu–islaman*”, yang memiliki makna keselamatan atau kedamaian. Islam merupakan agama wahyu yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pedoman hidup bagi umat manusia, agar mereka dapat menjalani kehidupan dengan penuh kebaikan dan memberikan manfaat bagi seluruh alam.⁷¹

Studi tentang sejarah memiliki tujuan untuk mengenali, mengungkapkan, serta memahami nilai-nilai budaya dan makna yang terkandung dalam berbagai peristiwa masa lalu. Secara umum, sejarah dapat dipandang sebagai catatan kronologis tentang kejadian-kejadian yang telah terjadi, termasuk perjalanan hidup manusia yang secara bertahap memberikan pengaruh terhadap perkembangan dunia.

Materi SKI mengeksplorasi perkembangan sejarah Islam sejak zaman Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan penyebarannya ke seluruh dunia. Materi ini disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga kisah-kisah tokoh teladan dapat disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Melalui pembelajaran

⁷¹ Aslan Aslan dan Suhari Suhari, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*", 1 ed. (Razka Pustaka, 2018).

SKI, siswa tidak hanya diperkenalkan dengan peristiwa sejarah, tetapi juga didorong untuk menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak mulia yang terkandung di dalamnya. Mata pelajaran ini menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran Islam, memperkenalkan kekayaan budaya Islam, dan membentuk karakter siswa berdasarkan peran teladan para tokoh besar dalam sejarah Islam.⁷² Maka dari itu, fungsi dari SKI tidak hanya sebagai sarana penyaluran ilmu sejarah, tetapi juga menjadi sarana pembinaan sikap dan kepribadian Islami.

b. Tujuan dan Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mengenal, memahami, serta menginternalisasi perkembangan sejarah dan kebudayaan Islam. Materi yang dipelajari tidak hanya berisi peristiwa sejarah, tetapi juga memuat berbagai nilai yang dapat mengembangkan kemampuan intelektual sekaligus membentuk sikap, karakter, dan kepribadian siswa. Dalam konteks pendidikan di madrasah, pembelajaran SKI menekankan pentingnya mengambil pelajaran dari perjalanan sejarah Islam, meneladani keberhasilan tokoh-tokoh penting, serta mengaitkan pemahaman tersebut dengan berbagai bidang kehidupan seperti sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, maupun seni. Dengan demikian, pembelajaran SKI diharapkan mampu menumbuhkan

⁷² Hasmar, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

kesadaran akan pentingnya pelestarian dan pengembangan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Melalui proses pembelajaran tersebut, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang peristiwa sejarah, tetapi juga mampu mengambil hikmah dan menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SKI mendorong siswa untuk dapat merefleksikan kejadian sejarah Islam dalam kesehariannya, memahami konteks sejarah secara ilmiah dan objektif, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai, norma, dan peradaban Islam.⁷³ Dengan begitu, SKI memiliki peran krusial dalam membangun karakter mulia dan manusia berakhlak baik sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW.

Pembelajaran SKI berfokus pada pentingnya mengambil *ibrah* dari sejarah Islam dan mencontoh kesuksesan para tokoh, serta mempopulerkan budaya dan peradaban Islam dalam konteks kontemporer dan masa depan.⁷⁴ Karakteristik yang dimaksud di sini adalah pengembangan silabus dalam materi pelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pokok. Ciri-ciri yang ada dari ketiga ranah tersebut akan dijadikan dasar dalam pengembangan rencana pelaksanaan

⁷³ Sultan Isnaini, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)," *el-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2024): 1–10, <https://doi.org/10.61992/el-tarbawi.v1i1.138>.

⁷⁴ Nur Hidayati dkk., "Pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berdasarkan kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar," *Candi* 9, no. 1 (2015): 142–59.

pembelajaran (RPP), sesuai dengan kebudayaan di lingkungan tempat tinggal siswa.

Sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran ini, identifikasi dari semua mata pelajaran yang perlu diperhatikan adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Fungsi nilai tersebut berkaitan erat dengan indikator dari pembelajaran tersebut, yaitu ibrah dari kisah yang bisa dijadikan pegangan dalam membentuk karakter siswa. Ciri yang ada dalam mata pelajaran ini, salah satunya adalah memahami kisah-kisah mengenai kehidupan Nabi. Dari kisah tersebut dapat diceritakan dengan sejelas mungkin kepada siswa dan dapat digunakan sebagai panduan dalam pembentukan moral.⁷⁵

c. Tantangan Pembelajaran SKI dan Urgensi Penggunaan Media Inovatif

Dalam lingkungan madrasah, mata pelajaran SKI membahas berbagai tahapan perkembangan peradaban Islam, mulai dari asal-usul dan pertumbuhannya hingga peranannya dalam kehidupan masyarakat. Materi yang dipelajari meliputi perjalanan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, masa kepemimpinan setelah wafatnya Rasulullah SAW, periode klasik yang sering disebut sebagai masa kejayaan Islam (650–1250 M), fase pertengahan yang ditandai dengan dinamika kemunduran (1250–1800 M), hingga perkembangan Islam pada era modern sejak tahun 1800 sampai sekarang. Selain itu, pembelajaran SKI juga mengkaji proses penyebaran dan perkembangan Islam di berbagai wilayah, termasuk di Indonesia.

⁷⁵ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* ., 1 ed. (Razka Pustaka, 2018).

Secara mendasar, mata pelajaran ini bertujuan mendorong siswa untuk memahami serta menghargai sejarah Islam yang mengandung banyak nilai kebijaksanaan, sehingga dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter sekaligus pengembangan kemampuan intelektual peserta didik. Permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah di madrasah, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam, adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang sering kali terbatas pada metode konvensional. Akibatnya, siswa merasa bosan dan menganggap pelajaran ini kurang menarik, yang berdampak pada rendahnya capaian belajar mereka.⁷⁶ Selain itu, banyak madrasah menghadapi kendala dalam sarana dan prasarana, seperti keterbatasan media pembelajaran yang mendukung.

Cara pengajaran konvensional yang banyak dilakukan dengan ceramah dan mencatat sering kali tidak berhasil mendorong Keterlibatan Belajar kognitif dan afektif siswa. Akibatnya, para siswa hanya terfokus pada mengingat dalam waktu singkat ketimbang menciptakan pemahaman yang berarti (Kognitivisme) serta menumbuhkan minat (afeksi) terhadap bahan yang dipelajari (Humanisme).⁷⁷ Kondisi ini menekankan pentingnya menggabungkan media yang dapat mengubah materi SKI yang berbentuk teks menjadi pengalaman yang interaktif dan menarik.

⁷⁶ Nazaruddin, "Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Siswa," *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 4–18, <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.14>.

⁷⁷ Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

Dengan demikian, penerapan Media Domino Interaktif dalam pengajaran SKI bukan hanya sekadar variasi alat, tetapi juga merupakan solusi pendidikan. Media ini dibuat untuk: (1) Memperjelas konsep-konsep abstrak SKI lewat visual dan interaksi (Kognitivisme), (2) Menghasilkan kesenangan dan mengurangi rasa bosan (Humanisme/ARCS), dan (3) Mendorong keterlibatan aktif dalam mengaitkan kronologi dan fakta sejarah (Konstruktivisme). Melalui media ini, diharapkan Respon dan Keterlibatan Siswa terhadap proses pembelajaran menjadi baik, terutama dalam Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Pembelajaran yang berarti dalam mata pelajaran seperti Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan tidak hanya penyampaian fakta, tetapi juga partisipasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks madrasah dasar, cara mengajar hanya dengan ceramah sering kali membuat siswa tidak tertarik dan cenderung pasif. Dengan demikian, inovasi dalam media permainan edukatif merupakan salah satu strategi yang mampu menghidupkan proses pembelajaran melalui penanaman elemen interaksi, persaingan sehat, dan tantangan. Dalam pandangan Islam, mencari ilmu (*thalabul 'ilmi*) adalah suatu kewajiban yang merupakan bagian dari ibadah serta pengembangan diri muslim yang berakhlak baik. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang kreatif dan selaras dengan nilai-nilai Islam merupakan langkah strategis untuk meningkatkan pengalaman belajar yang berarti bagi para siswa.

Kewajiban untuk menuntut ilmu adalah perintah mendasar yang bersifat universal bagi setiap umat Muslim, tanpa memandang usia atau jenis kelamin. Sesuai dengan penjelasan M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah, perintah pertama dalam Surah Al-'Alaq ayat 1-5 adalah “*iqra*” atau bacalah. Perintah ini diartikan dengan luas, tidak hanya pada teks yang tertulis, tetapi juga mencakup berpikir analitis, mengamati alam, dan memahami sekitar untuk memperoleh pengetahuan ilmiah serta *ma'rifah* (mengenal Allah).⁷⁸ Menurut Imam Syafi'i, ilmu perlu meliputi aspek dunia dan aspek spiritual, yang bertujuan untuk kesejahteraan manusia secara menyeluruh. Untuk mencapai tujuan ini, termasuk mendapatkan *ibrah* (pelajaran) dari Sejarah Kebudayaan Islam, diperlukan kesungguhan, ketekunan, dan partisipasi penuh dari siswa, yang merupakan inti dari Keterlibatan Belajar (Kognitif, Afektif, dan Perilaku).⁷⁹

Dengan pemahaman yang menyeluruh, manusia dapat membedakan antara benar dan salah, serta berkembang menjadi *insan kamil* (manusia ideal) adalah tujuan utama pendidikan dalam Islam. Tujuan baik ini hanya dapat dicapai jika proses pendidikan dilaksanakan dengan serius (*Mujahadah*) serta partisipasi total, yang merupakan inti dari Keterlibatan Belajar. Allah berfirman dalam QS. Al Alaq ayat 1-5:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha

⁷⁸ Isnaini Nur 'Afiifah dan Muhammad Slamet Yahya, “Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah),” *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.

⁷⁹ Oktrigana Wirian, “Kewajiban Belajar dalam Hadis Rasulullah saw.,” *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan* 2, no. 2 (2017): 120–35, <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i2.130>.

Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”⁸⁰

Tugas Iqra' ini, yang mengharuskan pengembangan potensi kecerdasan manusia dan menunjukkan siklus berkelanjutan untuk mendapatkan dan menyebarkan pengetahuan. Siklus ini memerlukan dorongan internal dan respon positif yang berkelanjutan dari para pelajar. Dalam situasi ini, pengetahuan (termasuk Sejarah Kebudayaan Islam) perlu disampaikan dengan kebijaksanaan dan nasihat yang baik. Peran Media Domino berbasis gamifikasi Interaktif dapat dianggap sebagai alat yang efektif (*wasilah hasanah*) dan jenis ijtihad metodologis. Fasilitas ini dirancang untuk mendorong Respon Siswa yang baik dan mengubah kegiatan belajar yang pasif menjadi aktif, sehingga murid MI dapat memenuhi tanggung jawab *thalabul 'ilmi* dengan sikap *ihsan* (melaksanakan segalanya dengan optimal) serta dapat mengambil *ibrah* (pelajaran) dari sejarah Islam.⁸¹

Faktor utama dalam Keterlibatan Belajar perspektif Islam adalah niat. Az-Zarnuji berpendapat bahwa niat harus ditujukan untuk mendapatkan keridhaan Allah, melawan kebodohan, dan mempertahankan Islam. Niat yang positif ini menjadi asal dari motivasi intrinsik yang tertinggi, yang mendorong sikap *ihsan* (melaksanakan segala sesuatu dengan seoptimal mungkin) dan kesabaran dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Sikap *ihsan* terhadap pembelajaran ini sejalan dengan indikator keterlibatan perilaku dalam studi ini.⁸² Bahkan Al-Qur'an dan hadis menekankan tingginya status bagi individu

⁸⁰ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, QS. Al-Alaq (96): 1-5.

⁸¹ 'Afifah dan Yahya, “Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah),” *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.

⁸² Harmalis Harmalis, “Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam,” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61, <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.

berpengetahuan, memprioritaskan mereka yang memiliki semangat kuat untuk terus belajar. Allah SWT berfirman (QS. Al Mujadilah: 11):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*⁸³

Dalam tradisi pendidikan Islam, ilmu dipandang bukan sekadar sekumpulan fakta, melainkan sebagai alat untuk meraih hikmah, membentuk akhlak yang baik, dan menjalankan tanggung jawab sosial. Al-Ghazali menekankan bahwa pendidikan harus dilakukan dengan niat yang baik dan sikap yang sesuai dengan etika pelajar, bukan hanya sekadar menghafal data. Media permainan domino interaktif dalam konteks SKI dapat berfungsi sebagai penghubung antara proses kognitif (mengingat nama tokoh dan peristiwa) dengan etika belajar, sebab siswa secara aktif berpartisipasi dalam aktivitas yang mendukung interaksi, refleksi, dan kerja sama.⁸⁴

Proses pemahaman ilmu dalam Islam berakar dari pentingnya pemurnian jiwa (*tazkiyat al-nafs*) dari sifat-sifat tercela, seperti iri hati, sombong, dan amarah. Pengetahuan dianggap sebagai bentuk ibadah hati yang membutuhkan kemurnian spiritual, mirip dengan shalat yang membutuhkan

⁸³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Al-Mujadilah (58): 11.

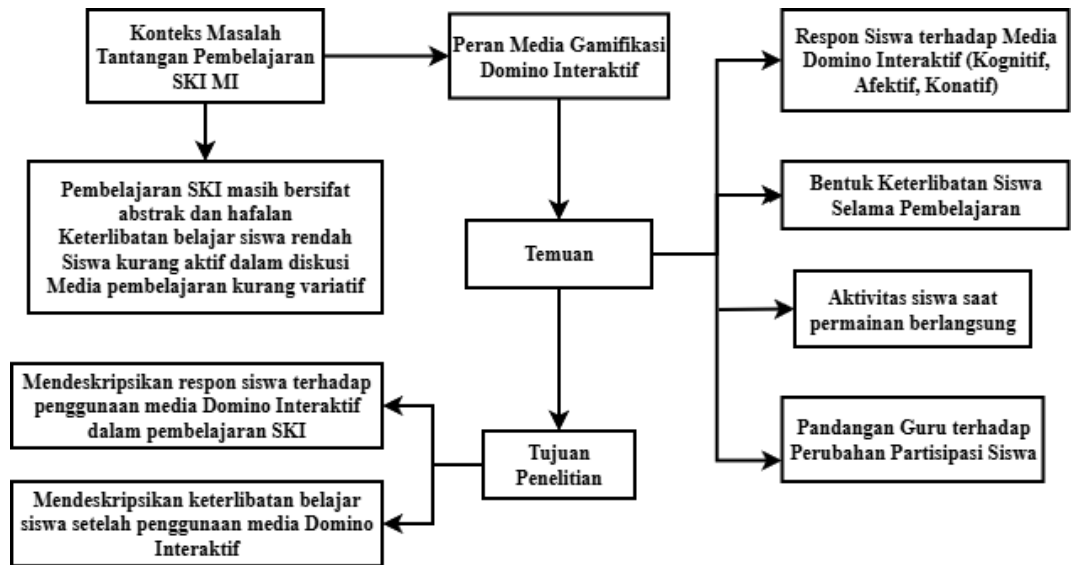
⁸⁴ Budi Johan dkk., “Learning Media in Islamic Education,” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 4 (2024): 8, <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.810>.

kesucian ritual. Seorang siswa harus merendahkan hati terhadap ilmu dan gurunya, serta mengurangi perihai duniawi untuk mencapai konsentrasi penuh. Sikap-sikap mulia seperti kerendahan hati, fokus, dan pemurnian niat, secara langsung merupakan manifestasi dari Respon Siswa yang ideal dan Keterlibatan Perilaku yang tinggi. Tujuan utama dari pembelajaran ini harus selalu untuk memurnikan diri dengan kebaikan dan mendekatkan diri kepada Allah, bukan untuk mencari status atau popularitas.⁸⁵

Secara keseluruhan, kerangka pandangan Islam yang meliputi konsep ilmu, motivasi, partisipasi belajar, dan inovasi metode-media memberikan dasar yang kokoh bagi penelitian ini. Media fisik gamifikasi seperti domino interaktif tidak hanya memiliki relevansi pedagogis, tetapi juga sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam yang mendorong keterlibatan aktif dan niat belajar yang positif. Oleh sebab itu, penyaluran ilmu, khususnya SKI, perlu dilakukan dengan *hikmah* dan *mauizhah hasanah*. Peran Media Domino Interaktif dapat dibenarkan sebagai alat yang efektif dan wujud ijtihad metodologis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan respons positif siswa serta mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif, sehingga siswa dapat menjalankan kewajiban *thalabul 'ilmi* dengan sikap *ihsan* dan *sabr*, serta mampu mengambil ibrah dari pelajaran SKI.

⁸⁵ Usman Sutisna, "Etika Belajar dalam Islam," *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2020): 49–58, <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i1.4902.g2998>.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan Deskriptif Kualitatif. Pendekatan ini dipilih dengan tujuannya untuk memahami secara mendalam peran media domino interaktif berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini tidak mengacu pada pengukuran angka atau uji statistik, melainkan pada penggambaran fenomena secara alami berdasarkan pengalaman, pandangan, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pendekatan ini, peneliti dapat menelusuri makna, dinamika interaksi, serta bentuk keterlibatan siswa secara lebih komprehensif dalam konteks pembelajaran di kelas.

Peneliti menerapkan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus dipilih berdasarkan fokus penelitian pada satu kasus spesifik, yaitu peran media domino interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran SKI kelas IV di MI As-Salam. Penelitian ini menelaah secara mendalam proses penerapan media, respon yang muncul, serta bentuk keterlibatan belajar siswa dalam konteks nyata di kelas tersebut. Dengan menggunakan studi kasus, peneliti mendapatkan gambaran yang rinci dan utuh mengenai fenomena yang terjadi dalam satu situasi pembelajaran tertentu.

B. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan riset ini berada di MI As-Salam dengan alamat di Jalan Masjid Abu Bakar, Dusun Kemirahan, Desa Damarwulan, Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri. MI As-Salam ditentukan sebagai lokasi penelitian karena merupakan lembaga pendidikan Islam dasar yang menunjukkan komitmen tinggi terhadap pembelajaran inovatif dan berfokus pada siswa, serta mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan penekanan pada nilai-nilai keislaman. Selain adanya dukungan dari institusi dan tenaga pengajar yang kreatif, MI As-Salam dianggap representatif karena terletak di kawasan desa yang memiliki keterbatasan sarana digital jika dibandingkan dengan sekolah di perkotaan.

Keadaan tersebut menjadi alasan penting untuk pemilihan media. Keterbatasan sumber daya, khususnya ketersediaan komputer atau koneksi internet yang andal, membuat pemanfaatan media digital menjadi kurang efisien. Oleh sebab itu, penelitian ini secara strategis memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, yaitu penerapan Media Domino Interaktif yang berbentuk fisik (non-digital). Pemanfaatan media fisik ini menjamin akses dan keberlangsungan pembelajaran tanpa mengandalkan infrastruktur digital, sekaligus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menyelidiki Respons Siswa terhadap alat pembelajaran praktis yang nyata dalam konteks pendidikan dengan sumber daya yang terbatas.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam studi ini, peneliti berfungsi sebagai instrumen pokok serta kolektor informasi. Kehadiran peneliti di lokasi bertujuan untuk mengamati secara

langsung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi di MI As-Salam. Peneliti secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi, untuk memahami lebih dalam bagaimana peran media tersebut terhadap respon dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selama proses penelitian, peneliti berhubungan langsung dengan guru pelajaran dan siswa untuk mendapatkan data yang valid melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Walaupun berada di lingkungan sekolah, peneliti tetap mempertahankan objektivitas, etika penelitian, dan tidak mengganggu proses pembelajaran agar kondisi alami tetap terjaga sesuai dengan sifat penelitian kualitatif.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI As-Salam berjumlah 16 orang dalam satu kelas yang mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi. Kelas IV dipilih karena materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib diajarkan pada tingkat tersebut pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Seluruh siswa dalam kelas tersebut menjadi partisipan dalam kegiatan pembelajaran yang diamati oleh peneliti.

Selain siswa, guru mata pelajaran SKI kelas IV MI As-Salam juga menjadi informan dalam penelitian ini. Guru bertugas menyampaikan informasi tentang kondisi awal pembelajaran, proses pelaksanaan media Domino Interaktif di kelas, serta mengamati respon dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan melibatkan siswa sebagai subjek utama dan guru sebagai

informan pendukung, penelitian ini memperoleh data yang lebih lengkap mengenai implementasi media dan dinamika pembelajaran di kelas.

E. Data dan Sumber Data

Data utama yang didapatkan dalam studi kualitatif ini didapat dari observasi, wawancara, serta dokumentasi yang terkait dengan fokus studi. Jenis data yang digunakan dalam studi ini adalah data kualitatif deskriptif, yang terdiri dari kata-kata, pernyataan, dan tindakan yang secara mendetail menggambarkan respons dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan media domino interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam. Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus ini, data yang diperoleh terdiri dari dua kategori utama, yaitu data primer dan data sekunder, yang menekankan aspek deskriptif dan naratif.

1. Data utama atau primer berisi kumpulan kata, perilaku, dan perlakuan yang diperoleh secara langsung dari sumber di lapangan. Data awal dikumpulkan secara langsung dari subjek penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi proses pembelajaran menggunakan media domino interaktif. Data panduan ini meliputi Respons Siswa (persepsi, sikap, semangat) dan Keterlibatan Belajar (interaksi, partisipasi aktif, fokus perilaku) siswa, serta penjelasan mendetail tentang dinamika proses pelaksanaan media Domino Interaktif di kelas.
2. Data Sekunder diperoleh dari sejumlah sumber pendukung yang relevan yang berperan sebagai data tambahan untuk memperkuat dan memberikan konteks. Data ini mencakup dokumen resmi pendidikan seperti profil madrasah, kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau

Modul Ajar, catatan refleksi guru dari pembelajaran sebelumnya, arsip visual berupa foto dan catatan harian peneliti selama observasi, serta literatur dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan gamifikasi, keterlibatan belajar, dan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Data dalam penelitian ini diorganisasikan berdasarkan konsep Lofland & Lofland menjadi tiga komponen utama, yaitu *person* (individu), *place* (lokasi), dan *paper* (berkas). Sumber data pribadi terdiri dari Siswa Kelas IV MI As-Salam sebagai partisipan utama, dan Guru Mata Pelajaran SKI sebagai informan kunci yang menyediakan data primer dalam bentuk narasi pengalaman, Respon, dan Keterlibatan. Sumber data tempat adalah lingkungan kelas IV MI As-Salam yang digunakan untuk melaksanakan semua proses penerapan media, yang menawarkan data pengamatan terkait konteks interaksi. Sumber data terakhir dari *paper* terdiri atas RPP, modul ajar, dan catatan lapangan, yang berperan sebagai data sekunder untuk konteks perencanaan dan triangulasi hasil di lapangan. Pemilihan sumber data yang bervariasi ini sangat diperlukan untuk memperoleh kedalaman serta verifikasi data yang krusial dalam penelitian studi kasus kualitatif. Dengan menggabungkan berbagai sumber data ini, peneliti bisa mendapatkan pemahaman yang menyeluruh dan mendetail tentang dampak penggunaan media domino interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam mempelajari materi SKI.

F. Instrumen Penelitian

Dalam riset ini, terdapat pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi yang dimanfaatkan sebagai instrumen. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran

SKI menggunakan media Domino Interaktif. Pengamatan difokuskan pada aspek keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi secara lebih mendalam dari siswa dan guru terkait pengalaman pembelajaran menggunakan media Domino Interaktif. Wawancara dengan siswa diarahkan pada tanggapan, perasaan, serta pengalaman mereka selama mengikuti permainan. Sementara itu, wawancara dengan guru difokuskan pada pengamatan terhadap perubahan partisipasi siswa serta efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Situasi Pengamatan
Respon siswa terhadap penggunaan media Domino Interaktif	Respon Kognitif	Siswa mampu memahami pertanyaan pada kartu domino ⁸⁶	Saat siswa membaca dan mencocokkan kartu
		Siswa dapat menjelaskan jawaban yang dipilih ⁸⁷	Saat diskusi kelompok berlangsung
	Respon Afektif	Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan ⁸⁸	Saat permainan dimulai dan berlangsung

⁸⁶ Putri, “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.”

⁸⁷ Putri, “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.”

⁸⁸ Abdul Malik dkk., “Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah,” *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 304–19, <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>.

Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Situasi Pengamatan
	Respon Konatif	Siswa terlihat senang dan bersemangat ⁸⁹	Selama proses permainan
		Siswa berinisiatif membantu teman saat diskusi kelompok ⁹⁰	Saat diskusi mencocokkan kartu
		Siswa ingin mengikuti pembelajaran serupa ⁹¹	Setelah penerapan media
Keterlibatan Belajar Siswa	Keterlibatan Perilaku	Siswa mengikuti aturan permainan ⁹²	Selama kegiatan berlangsung
		Siswa terlibat dalam diskusi kelompok ⁹³	Saat mencocokkan kartu
	Keterlibatan Emosional	Siswa menunjukkan minat terhadap materi SKI ⁹⁴	Saat guru menjelaskan dan permainan berlangsung
		Siswa merasakan kepuasan dalam belajar ⁹⁵	Selama pembelajaran
	Keterlibatan Kognitif	Siswa berpikir sebelum menentukan jawaban ⁹⁶	Saat mencocokkan pertanyaan dan jawaban
		Siswa terdorong untuk memahami materi ⁹⁷	Saat diskusi kelompok

⁸⁹ Malik dkk., “Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah.”

⁹⁰ Martdana dan Atno, “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah.”

⁹¹ Rafid Ari Martdana dan Atno Atno, “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa,” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35, <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>.

⁹² Chairini dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa.”

⁹³ Chairini dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa.”

⁹⁴ Putri, “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.”

⁹⁵ Malik dkk., “Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah.”

⁹⁶ Martdana dan Atno, “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah.”

⁹⁷ Putri, “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.”

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

Fokus Penelitian	Aspek yang Digali	Indikator	Sumber Data
Respon siswa terhadap penggunaan media Domino Interaktif	Respon Kognitif	Pemahaman siswa terhadap materi SKI setelah menggunakan domino ⁹⁸	Siswa
		Kemudahan dalam penggunaan media domino ⁹⁹	
	Respon Afektif	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan domino ¹⁰⁰	Siswa
		Tingkat ketertarikan dan kesenangan siswa ¹⁰¹	
	Respon Konatif	Keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran serupa kembali ¹⁰²	Siswa
		Kemauan berpartisipasi dalam diskusi selama permainan ¹⁰³	
Keterlibatan Belajar Siswa	Keterlibatan Perilaku	Perubahan keaktifan siswa selama pembelajaran ¹⁰⁴	Guru
		Partisipasi siswa dalam diskusi kelompok ¹⁰⁵	Guru & Siswa
	Keterlibatan Emosional	Minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran SKI ¹⁰⁶	Guru & Siswa
	Keterlibatan Kognitif	Upaya siswa dalam memahami dan menjawab pertanyaan ¹⁰⁷	Guru

⁹⁸ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

⁹⁹ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹⁰⁰ Malik dkk., "Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah."

¹⁰¹ Malik dkk., "Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah."

¹⁰² Martdana dan Atno, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah."

¹⁰³ Martdana dan Atno, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah."

¹⁰⁴ Martdana dan Atno, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah."

¹⁰⁵ Chairini dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa."

¹⁰⁶ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹⁰⁷ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

Fokus Penelitian	Aspek yang Digali	Indikator	Sumber Data
Pelaksanaan Media Domino Interaktif	Proses Pembelajaran	Kesan guru terhadap penggunaan media ¹⁰⁸	Guru
		Kendala dan kelebihan media ¹⁰⁹	

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

Jenis Dokumen	Informasi yang Digali	Kaitannya dengan Fokus Penelitian
Foto kegiatan pembelajaran	Aktivitas siswa saat menggunakan media Domino Interaktif ¹¹⁰	Mendukung data observasi tentang respon dan keterlibatan siswa
Video pembelajaran (jika ada)	Interaksi siswa dalam diskusi dan permainan ¹¹¹	Memperkuat temuan mengenai keterlibatan perilaku dan emosional
Lembar kerja atau hasil permainan siswa	Kemampuan siswa menjawab dan mencocokkan kartu ¹¹²	Mendukung data respon kognitif siswa
Perangkat pembelajaran (RPP, modul, materi)	Perencanaan penggunaan media Domino Interaktif dalam SKI ¹¹³	Memberikan konteks pelaksanaan penelitian
Profil sekolah	Gambaran umum kondisi MI As-Salam ¹¹⁴	Mendukung deskripsi lokasi penelitian

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas, berikut penjelasan masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Pertama, pedoman wawancara. Instrumen ini diterapkan sebagai panduan dalam melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Pedoman wawancara

¹⁰⁸ Martdana dan Atno, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah."

¹⁰⁹ Chairini dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa."

¹¹⁰ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹¹¹ Malik dkk., "Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah."

¹¹² Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹¹³ Chairini dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa."

¹¹⁴ Kemendikdasmen, "Data Pendidikan Kemendikdasmen," *Data Referensi MIS As-Salam*, t.t., <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/69894649>.

disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dirumuskan dengan mengacu pada indikator-indikator dalam BAB II, yaitu indikator respon siswa yang meliputi respon kognitif, afektif, dan konatif, serta indikator keterlibatan belajar yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Melalui wawancara, peneliti menggali informasi mengenai pemahaman siswa terhadap materi SKI setelah menggunakan media Domino Interaktif, perasaan dan ketertarikan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam permainan. Pedoman wawancara bersifat terbuka dan fleksibel sehingga memungkinkan peneliti mengembangkan pertanyaan sesuai dengan situasi dan dinamika yang terjadi di lapangan.

Kedua, pedoman observasi. Instrumen ini digunakan sebagai panduan dalam mengamati secara langsung proses pembelajaran SKI dengan menggunakan media Domino Interaktif. Observasi difokuskan pada perilaku siswa selama kegiatan berlangsung, seperti keaktifan dalam diskusi kelompok, kemampuan mencocokkan kartu, interaksi antar siswa, serta antusiasme dan fokus siswa selama pembelajaran. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator respon dan keterlibatan belajar yang telah dirumuskan dalam BAB II sehingga pengamatan yang dilakukan lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan fokus penelitian, yaitu respon siswa dan keterlibatan belajar dalam penggunaan media Domino Interaktif.

Ketiga, pedoman dokumentasi. Instrumen ini digunakan sebagai panduan dalam mengumpulkan data berupa berkas-berkas penunjang yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil kerja atau lembar permainan siswa, perangkat

pembelajaran, serta profil sekolah. Pedoman dokumentasi disusun berdasarkan kisi-kisi untuk memastikan bahwa dokumen yang dikumpulkan memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian, yaitu untuk memperkuat dan mendukung temuan mengenai respon siswa dan keterlibatan belajar selama penggunaan media Domino Interaktif.

Keempat, alat perekam dan kamera. Alat perekam suara digunakan untuk merekam proses wawancara agar data yang diperoleh dapat terdokumentasi secara lengkap, akurat, dan dapat diputar kembali saat proses analisis data. Adapun kamera digunakan untuk mendokumentasikan situasi dan kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk aktivitas siswa saat menggunakan media Domino Interaktif. Dokumentasi visual ini berfungsi sebagai data pendukung sekaligus sebagai bentuk triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan di lapangan untuk mengumpulkan informasi tentang reaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI dengan media Domino Interaktif. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses belajar untuk memantau langsung aktivitas siswa ketika media Domino Interaktif digunakan. Pengamatan difokuskan pada bentuk keterlibatan siswa yang meliputi perhatian terhadap instruksi, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama dalam mencocokkan kartu, serta antusiasme selama permainan. Hasil observasi dikumpulkan dalam bentuk catatan lapangan dan didukung oleh dokumentasi foto kegiatan.

Teknik kedua adalah wawancara, yaitu kepada guru mata pelajaran SKI dan beberapa siswa kelas IV. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, proses pelaksanaan media, serta pengamatan guru terhadap respon siswa. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali pengalaman, perasaan, dan tanggapan mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Domino Interaktif.

Teknik ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi berfungsi untuk meningkatkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan terdiri dari pengambilan gambar kegiatan pendidikan, alat pembelajaran yang digunakan, dan materi pendukung tambahan yang relevan dengan penelitian. Dengan menggunakan ketiga metode ini, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai respon siswa terhadap implementasi media Domino Interaktif dalam pembelajaran SKI di MI As-Salam.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk memastikan validitas data dalam penelitian ini, diterapkan beberapa teknik yang merujuk pada kriteria validitas data dalam penelitian kualitatif, yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitas diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dari beragam sumber, seperti guru, siswa, dan catatan aktivitas pembelajaran. Selain itu, pemeriksaan anggota juga dilakukan oleh peneliti dengan mengonfirmasi hasil wawancara kepada partisipan guna memastikan kecocokan data dengan pengalaman mereka.

Pengujian transferabilitas dijamin melalui penyampaian deskripsi konteks penelitian secara mendetail sehingga hasil penelitian dapat dimengerti dan diterapkan dalam konteks yang sebanding. Uji dependabilitas dilakukan dengan merekam seluruh langkah penelitian secara sistematis agar dapat diaudit oleh pembimbing atau pihak lain yang berwenang. Konfirmabilitas dipastikan dengan hasil penelitian yang benar-benar berasal dari data lapangan, bukan dari interpretasi atau asumsi pribadi peneliti. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan informasi yang diperoleh memiliki validitas serta keandalan yang tinggi.

I. Analisis Data

Pada penelitian ini dilakukan analisis data secara kualitatif dengan mengadopsi model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana, yang meliputi tiga fase utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Tahap awal, pengurangan data, dilakukan dengan memilah, memfokuskan, dan merampingkan data asli yang diperoleh dari wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian disaring, sementara data penting yang menggambarkan tanggapan siswa terhadap penerapan media domino interaktif dicatat dengan teliti.

Tahap kedua, penyajian data, dilaksanakan dengan mengorganisir data yang telah direduksi ke dalam format naratif, tabel singkat, atau kutipan hasil wawancara untuk mempermudah pemahaman dan analisis pola keterlibatan belajar siswa. Tahap akhir, penarikan kesimpulan dan verifikasi, dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian untuk mengidentifikasi makna,

pola, dan hubungan di antara data yang menunjukkan bagaimana penggunaan media fisik gamifikasi domino memengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kesimpulan yang didapatkan kemudian diverifikasi melalui pemeriksaan ulang terhadap data lapangan agar keabsahannya terjaga.

J. Prosedur Penelitian

Proses penelitian ini mencakup empat tahap utama, yaitu penelitian pendahuluan, pengembangan desain penelitian, pelaksanaan penelitian di lapangan, dan penulisan laporan penelitian. Setiap langkah dijalankan secara teratur untuk mendapatkan data yang tepat dan mendalam tentang respon dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan media domino interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam.

1. Tahap Persiapan

Pada fase ini, peneliti melaksanakan observasi awal di MI As-Salam untuk memahami situasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, mencakup metode, media, serta tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar. Peneliti juga menyelenggarakan diskusi dengan guru pelajaran untuk mengidentifikasi masalah yang muncul di kelas dan memastikan kecocokan penggunaan media domino interaktif sebagai solusi alternatif pembelajaran.

2. Pengembangan Desain Penelitian

Setelah mengetahui situasi di lapangan, peneliti merancang penelitian yang mencakup fokus penelitian, metode pengumpulan data, alat penelitian, dan strategi analisis data. Pada fase ini, peneliti juga mempersiapkan alat

media domino interaktif, seperti aturan permainan, materi yang disusun, dan cara penerapannya di kelas. Validasi desain dilaksanakan melalui diskusi dengan dosen pembimbing dan guru pelajaran untuk memastikan media dan metode sesuai dengan karakteristik siswa MI.

3. Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini adalah puncak dari penelitian yang dilaksanakan secara langsung. Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media domino interaktif di lokasi, melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik, serta mendokumentasikan rangkaian kegiatan. Dalam proses ini, peneliti berfungsi secara aktif sebagai alat utama yang mengumpulkan, mencatat, dan menginterpretasi data sesuai dengan pendekatan kualitatif yang diterapkan.

4. Penyusunan Laporan Riset

Sesudah data dikumpulkan dan dianalisis, peneliti menyusun laporan penelitian dengan teratur. Langkah-langkah ini mencakup penulisan temuan dari lapangan, diskusi berdasarkan teori yang relevan, serta pengambilan kesimpulan yang menjawab inti penelitian. Laporan akhir dibuat sebagai pertanggungjawaban ilmiah untuk seluruh proses penelitian, serta sebagai saran untuk pengembangan media pembelajaran di MI As-Salam dan lembaga pendidikan Islam lainnya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Singkat MI As-Salaam

MI As-Salaam merupakan instansi pendidikan Islam tingkat dasar yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Abu Bakar. Madrasah ini beralamat di Jalan Masjid Abu Bakar RT 06 RW 02 Dusun Kemirahan, Desa Damarwulan, Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Secara administratif, MI As-Salam memiliki Nomor SK Pendirian kd.15.33/PP.00.5/842/2016 dengan tanggal pendirian 27 Maret 2014 serta Nomor SK Operasional 5075 Tahun 2016.

2. Sejarah Berdirinya MI As-Salam

Berdirinya MI As-Salam dilatarbelakangi oleh kesadaran bersama antara pihak yayasan, tokoh masyarakat, dan pemerintahan setempat mengenai pentingnya meningkatkan mutu serta jangkauan pendidikan, khususnya pendidikan dasar Islam di lingkungan masyarakat Desa Damarwulan. Pada saat itu, masyarakat memandang perlunya lembaga pendidikan yang bukan hanya menghadirkan pendidikan umum, melainkan juga menumbuhkan nilai-nilai pendidikan agama Islam secara seimbang kepada peserta didik sejak usia dini.

Berangkat dari semangat tersebut, Yayasan Pendidikan Islam Abu Bakar yang sebelumnya telah memiliki lembaga pendidikan Raudlatul Athfal (RA) As-Salam dan TPQ As-Salam berinisiatif memperluas layanan pendidikan dengan mendirikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) As-Salam.

Pendirian madrasah ini juga merupakan bentuk partisipasi yayasan dalam mendukung program pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia melalui pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai keislaman.

Dengan dilandasi semangat keikhlasan, kepedulian terhadap pendidikan masyarakat, serta dukungan tokoh masyarakat setempat, MI As-Salam akhirnya didirikan di Dusun Kemirahan Desa Damarwulan Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Secara geografis, lokasi MI As-Salam cukup kondusif untuk kegiatan pembelajaran karena berada di lingkungan pedesaan menjadikan suasana belajar relatif tenang dan mendukung aktivitas pembelajaran siswa. Selain itu, akses menuju madrasah juga cukup mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar. Sejak berdiri hingga saat ini, MI As-Salam terus berupaya memberikan layanan pendidikan yang memadukan pengetahuan umum dan pendidikan Islam guna menciptakan siswa yang berilmu, berakhlak, dan berkarakter Islami.

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI As Salam

Visi

“Generasi Islami, Bertauhid, Berakhlaq dan Berprestasi”

Misi

- a. Membentuk generasi Islam yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt.
- b. Menanamkan pendidikan Tauhid melalui ajaran agama dan aqidah Ahlussunnah Wal Jamaah.

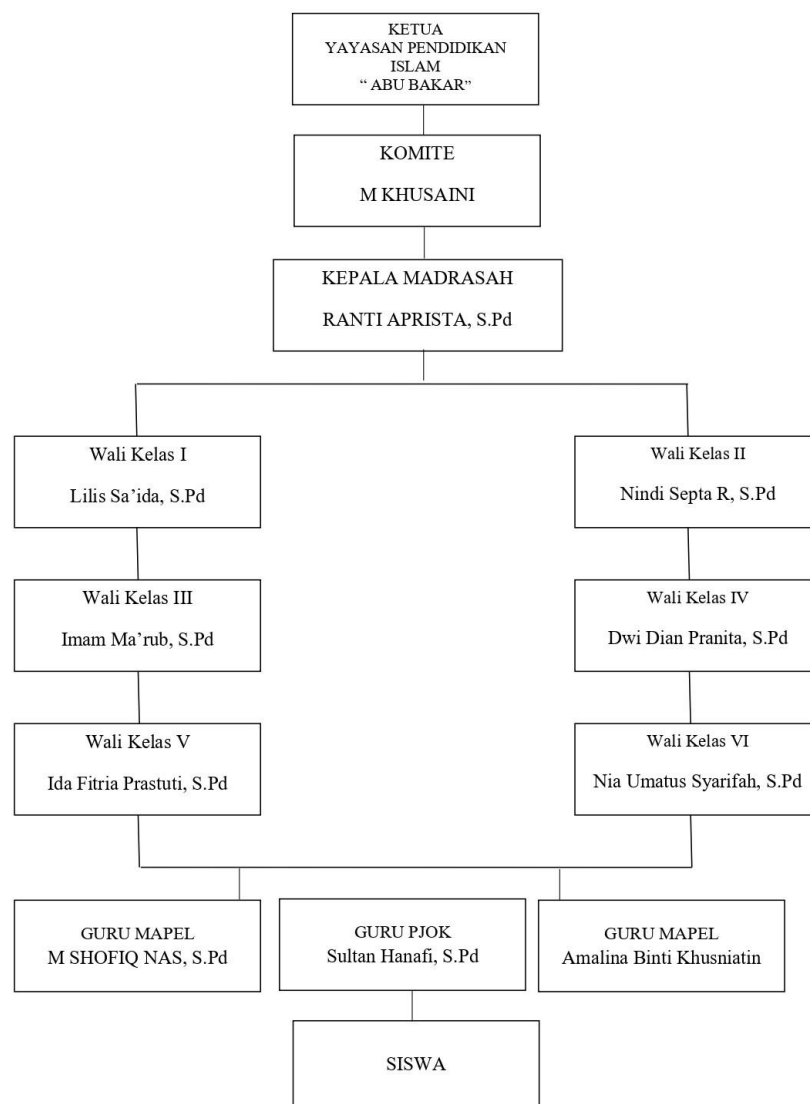
- c. Menumbuhkan pendidikan akhlaq dan berkarakter yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- d. Mengembangkan pengetahuan di bidang baca tulis Al-Qur'an, tahfizd juz 30, olahraga dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.

Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah yaitu:

- a. Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib.
- b. Meningkatkan prestasi siswa di bidang seni dan olahraga.
- c. Berakhlak mulia (Akhlakul Karimah).
- d. Peserta Didik mampu hafal juz 30 (Juz Amma).
- e. Mampu menumbuhkan budaya baca dan menulis bagi warga madrasah.
- f. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan.
- g. Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para siswa dari Madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- h. Berkepribadian, berpola hidup sehat, serta peduli pada lingkungan.

4. Susunan Organisasi



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MI As-Salam

5. Kondisi Kelas IV

Kelas IV MI As-Salam merupakan salah satu kelas yang menjadi lokasi utama dalam penelitian ini. Proses pembelajaran di kelas berlangsung dalam suasana yang cukup kondusif dengan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, siswa kelas IV memiliki karakteristik yang aktif dan menyukai kegiatan

pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, permainan, serta kerja kelompok. Namun, dalam pembelajaran tertentu seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sebagian siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah dan hafalan.

Secara umum, kondisi kelas cukup mendukung untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Tata letak tempat duduk dapat disesuaikan untuk kegiatan diskusi kelompok, sehingga memudahkan pelaksanaan media pembelajaran Domino Interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini. Selain itu, hubungan antarsiswa di kelas juga cukup baik, sehingga kegiatan kolaboratif selama permainan dapat berjalan dengan lebih efektif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI As-Salam tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 16 siswa. Jumlah tersebut terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan belajar yang beragam. Jumlah siswa yang relatif tidak terlalu besar memungkinkan peneliti melakukan pengamatan secara lebih mendalam terhadap respon dan keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 1 Nama-Nama Siswa Kelas IV

NO	NAMA SISWA
1	Adnan Khiar Prasetya
2	Adrian Al Hafizh Vellyan
3	Afifah Rafanda Prasetyo
4	Ahmad Dwyki Ardianto
5	Ahmad Hanif Mustova
6	Aisa Sekar Koirun Nisa

7	Aqila Nadzifatul Amna
8	Azka Arrayyan Ramadhan
9	Ismatul Maula Nihayah
10	Moh. Alif Mazin
11	Moh. Elbif Ibrahim Mawfiq
12	Mohammad Davi Aqillah Akbar
13	Muhammad Badrudin Syahir
14	Robbi Zidni Fahman
15	Widda Husniyatul Mumtaza
16	Wildan Bagus Saputra

Dengan jumlah siswa tersebut, proses penerapan media Domino Interaktif dapat dilaksanakan secara lebih terkontrol melalui pembagian kelompok belajar kecil. Hal ini membantu peneliti dalam mengamati interaksi, partisipasi, serta dinamika keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran SKI berlangsung.

6. Sarana Pembelajaran yang Relevan

MI As-Salam memiliki sarana pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pengajaran di kelas, meskipun belum sepenuhnya berbasis digital. Dalam proses pembelajaran sehari-hari, guru umumnya memanfaatkan fasilitas seperti papan tulis, buku paket, lembar kerja siswa, serta media pembelajaran sederhana yang tersedia di sekolah.

Kondisi tersebut mendorong guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual dengan memanfaatkan media non-digital yang mudah diterapkan di lingkungan madrasah. Oleh karena itu, media Domino Interaktif berbasis gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini dipandang relevan dengan kondisi sarana pembelajaran di MI

As-Salam karena dapat diterapkan tanpa memerlukan perangkat teknologi digital maupun akses internet.

Selain mudah digunakan, media berbasis permainan fisik ini juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan media Domino Interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di MI As-Salam.

B. Hasil Penelitian

1. Peran Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran SKI di Kelas IV MI As-Salaam

Mengacu pada hasil pengamatan dan wawancara peneliti, proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV MI As-Salam sebelum penerapan media domino interaktif pada umumnya masih menggunakan metode ceramah dan penjelasan satu arah dari guru. Dalam proses tersebut, guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan dengan berpedoman pada buku paket maupun LKS, sementara siswa mendengarkan penjelasan, mencatat materi, dan sesekali menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas karena sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa beberapa siswa tampak kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa terlihat pasif, mudah bosan, dan kurang menunjukkan

antusiasme selama pembelajaran SKI. Situasi tersebut juga dikonfirmasi oleh Bapak Nashihin selaku guru mata pelajaran SKI yang menjelaskan bahwa pembelajaran biasanya dilakukan melalui metode ceramah dan penugasan sederhana.

“Biasanya saya ngajarnya ya ceramah, bercerita, gitu mbak, mengacu ke buku LKS-nya. Kadang anak-anak juga merangkum materi kemudian ada tanya jawab singkat untuk mengecek pemahaman mereka.”¹¹⁵ (G.RM1.1)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI sebelumnya masih bersifat konvensional dan belum banyak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton bagi sebagian siswa, terutama karena materi SKI yang cukup panjang dan dominan bersifat naratif. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 2 Pembelajaran Sebelum Diterapkan Media Domino

¹¹⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

Sebagai upaya untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti menerapkan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. Media ini dirancang dalam bentuk permainan kartu domino edukatif yang memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran sejarah Islam. Setiap kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan secara berurutan oleh siswa melalui kerja kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, guru SKI memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut. Guru menilai bahwa media domino interaktif mampu menyederhanakan materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

“Menurut saya media ini sangat inovatif ya. Alhamdulillah mbak bisa menyederhanakan materi yang tadinya dianggap berat/panjang jadi aktivitas yang ringan dan mengasyikkan.”¹¹⁶ (G.RM1.4)

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh satu set kartu domino yang telah diacak. Siswa kemudian bekerja sama untuk menemukan kartu “*start*” dan mencocokkan setiap kartu pertanyaan berikutnya dengan jawaban yang sesuai hingga membentuk rangkaian cerita sejarah yang runtut hingga kartu terakhir. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif berdiskusi, saling membantu, dan berusaha menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat.

¹¹⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

Salah satu siswa menjelaskan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan kelompok.

“Tadi belajarnya seru banget, tentang Sejarah Nabi Muhammad hijrah ke Yatsrib. Belajarnya jadi asik soalnya pakai mainan kartu domino.” ¹¹⁷ (AS.RM1.1)

Siswa tersebut juga menjelaskan bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing selama permainan berlangsung.

“Aku bagian baca soalnya, terus ikut nyari kartu jawaban yang cocok sama temen-temen. Kita juga bareng-bareng diskusi dulu sebelum naruh kartunya di meja.” ¹¹⁸ (AS.RM1.5)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media domino interaktif tidak hanya melibatkan siswa secara individu, tetapi juga mendorong kerja sama dan interaksi antarsiswa dalam kelompok. Aktivitas diskusi yang muncul selama permainan mendukung siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Hal serupa juga disampaikan oleh siswa lainnya yang merasa bahwa sistem permainan kelompok membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena dapat dilakukan bersama teman-teman.

“Suka bu, permainannya seru. Seru banget kalo berkelompok jadi bisa mikir bareng-bareng.” ¹¹⁹ (AK.RM1.1)

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses permainan. Siswa tampak antusias mencari jawaban yang tepat, berdiskusi menentukan urutan kartu, serta memperhatikan alur cerita sejarah yang terbentuk dari susunan domino

¹¹⁷ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹¹⁸ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹¹⁹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

tersebut. Aktivitas ini secara tidak langsung membantu siswa memahami kronologi peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW secara lebih sistematis.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan siswa berikut:

*“Kita tadi membagi kartu-kartunya, bu. Kan itu acak ya tadi, jadi biar cepet ketemu kartu start dan lanjutannya kartu apa.”*¹²⁰ (AK.RM1.5)

*“Iya bu. Karena ngerasa lebih inget setelah berusaha nyococokin kartu-kartu tadi. Bolak-balik kan bu lihat nama-namanya sampek inget deh.”*¹²¹ (AK.RM3.11)



Gambar 4. 3 Proses Pembelajaran dengan Media Domino

Meskipun penggunaan media ini sangat efektif menarik minat siswa, terdapat dinamika lapangan yang perlu diperhatikan, terutama terkait pengelolaan kelas. Guru SKI mencatat bahwa antusiasme siswa yang tinggi berdampak pada suasana kelas:

*“Kendalanya lebih ke pengelolaan suasana kelas yang jadi agak gaduh atau rame gitu karena mereka sangat bersemangat. Terus juga kartu dominonya tadi sangat berisiko tercecer dan mudah rusak jika tidak disimpan rapi mbak. Mungkin itu yang perlu diperhatikan.”*¹²² (G.RM1.11)

¹²⁰ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹²¹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹²² Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

Meskipun demikian, suasana ramai tersebut menunjukkan adanya peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini juga dirasakan langsung oleh siswa yang membandingkan suasana pembelajaran domino dengan pembelajaran SKI sebelumnya.

*“Seru pol, Bu. Aku suka kelasnya jadi rame semua rebutan kartu, padahal biasanya sepi banget pas pelajaran SKI. Pas diceritai makin ngantuk. Ini ada game-game nya jadi seru.”*¹²³ (ME.RM1.1)

Berdasarkan paparan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Domino Interaktif dalam pembelajaran SKI di kelas IV MI As-Salam mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya mendorong pemahaman siswa terhadap materi sejarah secara lebih sederhana, tetapi juga mendukung kerja sama, diskusi, dan keterlibatan langsung siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Keterlibatan Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI Menggunakan Media Domino Interaktif

Bagian ini memaparkan temuan mengenai keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media domino interaktif berhasil mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi sangat aktif. Guru SKI memberikan pernyataan bahwa adanya perubahan perilaku pada siswa yang sebelumnya cenderung menutup diri:

"Perubahannya terlihat cukup signifikan tadi mbak. Kelas yang biasanya kan sepi karena bosan dan ngantuk, terus ini jadi jauh lebih

¹²³ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

*hidup. Anak-anak juga terlihat punya tanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan di permainannya itu."*¹²⁴ (G.RM2.7).

*"Iya, itu yang paling saya perhatikan, mbak. Ada beberapa anak yang biasanya diam saja di bangkunya, tadi ikut berebut kartu dan berani bersuara untuk ngasih tau jawaban mana yang benar atau yang salah."*¹²⁵ (G.RM2.9)



Gambar 4. 4 Kondisi Siswa Sebelum Penerapan Media

Berdasarkan gambar 4.4, menjelaskan kondisi awal siswa yang tampak bosan dan kurang memperhatikan saat belajar dengan metode ceramah satu arah. Pernyataan guru sebelumnya tentang peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tervalidasi dari pengakuan para siswa di kelas:

*"Seru banget, Bu! Gamenya asik, jadi nggak kerasa kayak lagi belajar si tadi. Biasanya kan ngantuk kalau dengerin cerita aja, tadi malah pengen main lagi."*¹²⁶ (AS.RM2.3).

*"Seru pol! Enak kalo gini terus belejar SKI nya bu, hehe. Kita jadi semangat ga ngantuk dan ketiduran lagi."*¹²⁷ (ME.RM2.3)

¹²⁴ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

¹²⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

¹²⁶ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹²⁷ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

Salah satu ciri kuat dari keterlibatan belajar dalam penelitian ini adalah munculnya kolaborasi alami antar siswa. Media domino memaksa siswa untuk berkomunikasi satu sama lain demi memenangkan permainan.

"Saat penerapan medianya tadi anak-anak terlihat sangat aktif. Saya juga melihat tadi anak-anak kayak beradu argumen gitu ya mbak buat menentukan kartu-kartu yang sesuai. Cukup terlihat kerjasamanya di tiap kelompok." ¹²⁸ (G.RM2.8).

Hal ini didukung oleh keterangan siswa mengenai suasana diskusi di dalam kelompok mereka:

"Kita pasti diskusi bu pas ada pertanyaan yang susah. Tadi ada yang kebalik bu kartunya, ternyata ada yang salah pas nyusun" ¹²⁹ (AK.RM2.7)

"Tadi jawabannya mirip-mirip loh bu. Jadi kita mikir bareng-bareng nyari jawabannya yang benar yang mana, biar bisa lanjutin." ¹³⁰ (ME.RM2.7)



Gambar 4. 5 Proses Diskusi saat Menyelesaikan Domino

Mekanik gamifikasi memberikan dorongan bagi siswa untuk tetap fokus pada materi agar tidak melakukan kesalahan yang merugikan kelompoknya. Siswa menunjukkan keterlibatan kognitif dan perilaku yang teliti selama permainan yang ditunjukkan melalui ketekunan selama

¹²⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

¹²⁹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹³⁰ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

permainan berlangsung untuk menyelesaikan tantangannya. Hal ini didukung oleh pernyataan siswa:

*"Iya bu semua ikut cari-cari kartu yang acak. Ini tadi bagi-bagi tugas biar bisa cepet selesai duluan."*¹³¹ (AK.RM2.6)

*"Iya, Bu. Kadang kan ada materi yang aku lupa, jadi aku tanya ke temen kelompok. Terus kita cari lagi di kartu lain."*¹³² (AS.RM2.7)

Sifat kompetitif dari media ini juga memicu siswa untuk terlibat secara penuh hingga permainan berakhir. Siswa memastikan semua anggota kelompoknya terlibat:

*"Ikut main semua, Bu. Malah tadi kita rebutan pas nyari kartunya, nggak ada yang diem aja soalnya takut kalah cepet sama kelompok lain."*¹³³ (AS.RM2.6)

Secara keseluruhan, keterlibatan belajar siswa di MI As-Salam mengalami peningkatan yang sangat nyata melalui media domino interaktif. Keterlibatan ini tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi, sementara siswa yang aktif berperan sebagai penggerak kelompok. Terjadi sinergi dalam bentuk diskusi aktif, pengecekan materi secara mandiri, dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tantangan permainan.

3. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran SKI

Sub-bab ini memaparkan data mengenai respon subjektif siswa setelah mengikuti pembelajaran SKI menggunakan media domino interaktif.

¹³¹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹³² Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹³³ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

Peneliti membagi temuan respon ini ke dalam tiga dimensi utama, yaitu dimensi afektif, kognitif, dan konatif.

Respon afektif berkaitan dengan perasaan dan minat siswa. Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas siswa memberikan respon positif berupa rasa senang dan hilangnya kejenuhan yang biasanya mereka rasakan dalam pelajaran SKI. Para siswa memberikan gambaran mengenai suasana emosional mereka:

*"Senang kalo belajarnya sambil main! Kelompok kita menang duluan tadi bu, paling cepet. Seru banget deh pokoknya."*¹³⁴ (ME.RM3.2)

*"Senang banget! Soalnya kartunya lucu, terus aku suka pas bagian diskusi sama temen-temen buat nyocokkan jawabannya. Jadi nggak bosen."*¹³⁵ (AS.RM3.2).

Selain itu, media fisik ini memberikan kenyamanan psikologis bagi siswa yang biasanya merasa tertekan saat belajar. Siswa mengungkapkan:

*"Mau lagi bu! Soalnya ga suka kalo pas pelajaran SKI cuma ngerjain soal buanyak sama ngerangkum. Susah dan malas bu, hehe."*¹³⁶ (AK.RM3.10)

Respon kognitif berkaitan dengan sejauh mana media membantu proses berpikir dan pemahaman siswa terhadap materi Hijrah Nabi ke Yatsrib. Media domino membantu siswa menyusun alur sejarah yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih sederhana. Siswa menjelaskan:

*"Senang! Jadi lebih paham materinya pas kita nyocokkan kartu-kartu tadi."*¹³⁷ (AK.RM3.2)

*"Iya inget bu. Kayaknya karena tadi kartu-kartunya kita pegang terus deh dan kita baca-baca terus jadi makin inget lama-lama."*¹³⁸ (ME.RM3.11)

¹³⁴ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

¹³⁵ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹³⁶ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹³⁷ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Adnan Khair, 25 April 2026

¹³⁸ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

Aspek visual dan pengulangan dalam permainan domino juga terbukti membantu daya ingat dan perkembangan motorik siswa. Guru SKI memverifikasi hal ini:

*"Alhamdulillah bisa membantu. Karena dalam permainan ini mereka dipaksa untuk membaca kartu-kartunya, kemudian mencocokkannya secara teliti, secara ga langsung informasi sejarah itu tadi mengendap di ingatan mereka."*¹³⁹ (G.RM3.6).

*"Menurut saya sangat sesuai mbak. Anak usia-usia sekolah dasar ini kan masih senang-senangnya bermain dan berkompetisi. Media seperti domino tadi membuat mereka jadi belajar sambil bergerak, menyesuaikan perkembangan motorik mereka."*¹⁴⁰ (G.RM3.5)

Siswa juga mengonfirmasi kemudahan mengingat tersebut:

*"Iya, jadi lebih ingat, Bu. Soalnya kita kan ngelihat kartunya berkali-kali pas main tadi, jadi nempel terus ceritanya di ingatan."*¹⁴¹ (AS.RM3.11).

Respon konatif menunjukkan adanya niat atau kecenderungan perilaku siswa untuk mengulangi aktivitas pembelajaran dengan media yang serupa. Temuan di lapangan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang tinggi. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa:

*"Mau banget, Bu! Besok-besok main game lagi ya kalau pelajaran SKI. Jadi semangat berangkat sekolahnya kalau belajarnya kayak gini."*¹⁴² (AS.RM3.10).

Peningkatan keberanian untuk mengekspresikan diri juga menjadi salah satu respon konatif yang menonjol pada siswa yang sebelumnya pasif, seperti diakui oleh salah satu siswa:

*"Aku tadi rapiin kartu-kartunya bu. Diurutin yang jawabannya bener, jadi cerita hijrahnya itu jelas."*¹⁴³ (ME.RM1.5)

¹³⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

¹⁴⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Mapel SKI Bapak M. Shofiq Nashihin, S.Pd, 25 April 2026

¹⁴¹ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹⁴² Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Aisa Sekar, 25 April 2026

¹⁴³ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV Moh. Elbif, 25 April 2026

Respon siswa terhadap media domino interaktif mencakup tiga aspek penting. Secara afektif, siswa merasa senang dan terbebas dari rasa bosan dan kantuk. Secara kognitif, media membantu mendorong pemahaman siswa saat mengurutkan peristiwa sejarah secara sistematis dan memperkuat daya ingat melalui bantuan visual. Secara konatif, media ini berhasil membangun motivasi belajar yang berkelanjutan yang ditunjukkan dari keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran berikutnya dengan media yang serupa, serta dengan penerapan media ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi di kelas.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Peran Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi

Pemanfaatan media Domino Interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*). Sebelum penerapan media, proses pembelajaran SKI didominasi oleh metode ceramah, penjelasan materi, dan hafalan sehingga siswa cenderung pasif serta mudah merasa bosan. Setelah penggunaan media domino interaktif, suasana pembelajaran berubah menjadi lebih aktif, komunikatif, dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung melalui permainan kelompok.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media domino interaktif mampu membantu siswa memahami materi sejarah Islam dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib yang sebelumnya dianggap panjang dan sulit dipahami menjadi lebih mudah dipelajari karena siswa terlibat langsung dalam proses mencocokkan pertanyaan dan jawaban secara runtut. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan menyusun alur peristiwa sejarah secara bersama-sama.

Dalam perspektif teori humanistik, penggunaan media domino interaktif mencerminkan upaya guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghargai kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Teori humanistik

memandang bahwa proses belajar akan berlangsung lebih optimal apabila siswa merasa nyaman, dihargai, dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran.¹⁴⁴ Penggunaan media permainan fisik dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih rileks dan tidak menegangkan. Kondisi tersebut tampak dari antusiasme siswa selama permainan berlangsung serta meningkatnya interaksi antarsiswa dalam kelompok belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Srimulyani yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa di kelas. Gamifikasi memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang lebih interaktif sehingga pembelajaran tidak lagi monoton.¹⁴⁵ Selain itu, penelitian Gazali Tawakal dkk. tentang media permainan monopoli dalam pembelajaran SKI juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah Islam.¹⁴⁶

Dari sudut pandang konstruktivisme, media domino interaktif berfungsi sebagai alat bantu belajar yang mendorong siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung.¹⁴⁷ Siswa tidak hanya menghafal materi sejarah, tetapi juga melakukan proses penyusunan hubungan antarperistiwa melalui aktivitas mencocokkan kartu domino. Kegiatan tersebut membantu

¹⁴⁴ Kartini dan Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android."

¹⁴⁵ Srimulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas."

¹⁴⁶ Tawakal dan Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo."

¹⁴⁷ Masgumelar dan Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran."

siswa memahami kronologi hijrah Nabi Muhammad SAW secara lebih sistematis. Dalam proses permainan, siswa aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama menentukan jawaban yang tepat sehingga pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara langsung.

Temuan tersebut relevan dengan penelitian Anindhita Enggar Dian Putri mengenai media KADO RAYA yang menunjukkan bahwa media domino edukatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Meskipun penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada respon dan keterlibatan siswa, keduanya sama-sama menunjukkan bahwa media permainan domino mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.¹⁴⁸ Selain itu, penelitian Putri Chairini dkk. tentang *Historical Dominoes* juga menemukan bahwa penggunaan media domino dalam pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan terstruktur.¹⁴⁹

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada penggunaan teknologi digital. Pada kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas digital seperti MI As-Salam, media permainan fisik justru menjadi alternatif yang relevan dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media domino interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif tanpa memerlukan perangkat teknologi maupun akses internet. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru

¹⁴⁸ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹⁴⁹ Chairini dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa."

dalam mengembangkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Selain memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran, penggunaan media domino interaktif juga memunculkan dinamika kelas yang lebih aktif dan ramai dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih banyak berdiskusi, bertanya, serta bekerja sama selama permainan berlangsung. Dalam konteks pembelajaran konstruktivistik sosial, kondisi tersebut menunjukkan adanya interaksi sosial yang mendukung proses belajar siswa. Melalui diskusi kelompok dan kerja sama antarsiswa, aktivitas belajar bukan hanya berlangsung antara pendidik dan peserta didik, melainkan juga terjadi antar teman sebaya.

Dengan demikian, pemanfaatan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI di MI As-Salam dapat dipahami sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media ini tidak hanya membantu penyampaian materi sejarah Islam menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

B. Keterlibatan Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam. Keterlibatan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung,

seperti keaktifan dalam berdiskusi untuk memahami materi, bekerja sama dalam kelompok, memperhatikan jalannya permainan, serta antusias dalam mencari dan mencocokkan kartu jawaban. Suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan komunikatif setelah penggunaan media domino interaktif.

Keterlibatan belajar siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tiga dimensi keterlibatan belajar, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*).¹⁵⁰ Ketiga dimensi tersebut tampak selama proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas bermain, diskusi kelompok, serta interaksi antarsiswa dalam menyelesaikan permainan domino.

Pada aspek keterlibatan perilaku, siswa menunjukkan partisipasi aktif selama permainan berlangsung. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas permainan, diskusi kelompok, dan penyusunan kartu domino secara bersama-sama. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan responsif selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak fokus mengikuti permainan, berebut mencari jawaban yang benar, serta saling bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Sementara itu, pada aspek keterlibatan emosional, siswa menunjukkan respon positif berupa rasa senang, antusias, dan semangat selama mengikuti

¹⁵⁰ Nurrindar dan Wahjudi, "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar."

pembelajaran menggunakan media domino interaktif. Suasana belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi sejarah Islam. Kondisi tersebut terlihat dari ekspresi siswa yang lebih bersemangat, suasana kelas yang lebih hidup, serta adanya interaksi sosial yang lebih intens antarsiswa selama kegiatan berlangsung.

Adapun keterlibatan kognitif tampak ketika siswa berusaha memahami isi materi, menyusun urutan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, serta mencocokkan jawaban yang tepat melalui proses berpikir bersama dalam kelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga melakukan proses memahami hubungan antarperistiwa sejarah secara logis dan sistematis. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, serta mengemukakan pendapat sehingga keterlibatan mental siswa dalam pembelajaran menjadi lebih optimal.

Peningkatan keterlibatan belajar siswa tersebut dapat dijelaskan melalui Model Motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John Keller, khususnya pada komponen *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), dan *Confidence* (kepercayaan diri).¹⁵¹ Komponen-komponen tersebut tampak dalam proses pembelajaran menggunakan media Domino Interaktif.

Komponen pertama, yaitu *Attention* (perhatian), terlihat ketika media domino interaktif berhasil mengubah suasana pembelajaran SKI yang sebelumnya monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Sebelum

¹⁵¹ Sukarno dan Salamah, "Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu."

penggunaan media, pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus. Setelah penerapan media domino interaktif, perhatian siswa meningkat karena adanya unsur permainan, aktivitas kelompok, dan penggunaan kartu visual yang menarik. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan jalannya permainan, aktif mencari jawaban, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, media permainan fisik seperti domino interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas konkret dan eksploratif. Penggunaan kartu domino sebagai media visual dan manipulatif membantu menarik perhatian siswa serta mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Srimulyani yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas yang lebih interaktif.¹⁵²

Komponen kedua, yaitu *Relevance* (relevansi), muncul ketika siswa mulai memahami bahwa permainan yang dilakukan memiliki hubungan langsung dengan materi pembelajaran SKI yang sedang dipelajari. Materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib tidak lagi dipahami sebagai materi hafalan semata, tetapi menjadi aktivitas belajar yang dekat dengan pengalaman siswa melalui permainan kelompok. Dalam proses tersebut, siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena materi disajikan secara sederhana, runtut, dan sesuai dengan kemampuan belajar mereka.

¹⁵² Srimulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas."

Relevansi pembelajaran juga tampak melalui kerja sama kelompok yang memungkinkan siswa saling membantu memahami materi. Ketika siswa berdiskusi menentukan jawaban yang tepat, mereka tidak hanya bermain, tetapi juga membangun pemahaman bersama mengenai isi materi sejarah Islam. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara langsung.¹⁵³ Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan aktivitas permainan dengan materi yang sedang dipelajari.

Selain itu, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Gazali Tawakal dkk. yang menunjukkan bahwa media permainan dalam pembelajaran SKI mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah Islam karena pembelajaran terasa lebih dekat dengan dunia anak-anak. Melalui media permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.¹⁵⁴

Komponen ketiga, yaitu *Confidence* (kepercayaan diri), tampak ketika siswa mulai berani terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan mencoba menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu domino. Keberhasilan siswa menemukan jawaban yang benar atau membantu kelompok menyusun kartu domino dengan tepat menumbuhkan rasa percaya diri bahwa mereka mampu memahami materi SKI. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan

¹⁵³ Masgumelar dan Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran."

¹⁵⁴ Tawakal dan Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo."

keberanian untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam permainan kelompok.

Temuan ini didukung oleh penelitian Putri Chairini dkk. tentang *Historical Dominoes* juga menemukan bahwa penggunaan media domino mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa merasa lebih percaya diri ketika belajar melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok.¹⁵⁵ Temuan tersebut relevan dengan kondisi di MI As-Salam, di mana siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dikemas melalui permainan domino interaktif dibandingkan saat pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah biasa.

Keterlibatan siswa yang tinggi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media permainan fisik masih sangat relevan digunakan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Interaksi langsung melalui media fisik memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Melalui aktivitas memegang, menyusun, dan mencocokkan kartu domino, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan verbal dari guru.

Di sisi lain, suasana kelas yang menjadi lebih ramai selama permainan berlangsung menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial antar siswa. Dalam konteks pembelajaran konstruktivistik sosial, kondisi tersebut merupakan bagian dari proses belajar yang aktif. Diskusi, kerja sama, serta

¹⁵⁵ Chairini dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa.”

saling membantu antar anggota kelompok menjadi bentuk keterlibatan sosial yang mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, kegaduhan yang muncul selama permainan bukan semata-mata menunjukkan ketidakteraturan kelas, tetapi mencerminkan tingginya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa secara fisik, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan belajar siswa secara emosional, sosial, dan kognitif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain dan kolaborasi kelompok. Oleh karena itu, media domino interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.

C. Respon Siswa terhadap Media Domino Interaktif berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media Domino Interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam. Respon tersebut tampak dari perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari meningkatnya rasa senang, antusiasme, perhatian terhadap materi, hingga munculnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran SKI secara lebih aktif. Sebelum penggunaan media, sebagian siswa menganggap pembelajaran SKI sebagai pelajaran yang membosankan karena didominasi oleh kegiatan mendengarkan cerita dan menghafal materi. Namun

setelah penggunaan media domino interaktif, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran.

Pada aspek afektif, siswa menunjukkan respon emosional yang positif berupa rasa senang, semangat, dan ketertarikan selama mengikuti permainan domino interaktif. Suasana belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman dan menikmati proses pembelajaran. Respon tersebut terlihat dari ekspresi siswa yang tampak lebih aktif, suasana kelas yang lebih hidup, serta meningkatnya interaksi antarsiswa selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain bersama teman-temannya.

Dalam perspektif Model ARCS yang dikembangkan oleh John Keller, respon positif siswa tersebut berkaitan dengan komponen *satisfaction* (kepuasan).¹⁵⁶ Siswa merasa puas ketika berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat, menyelesaikan permainan bersama kelompok, maupun ketika kelompok mereka berhasil menyusun urutan peristiwa sejarah dengan benar. Rasa puas tersebut memunculkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran SKI. Perasaan senang dan puas selama pembelajaran juga membantu mengurangi persepsi siswa bahwa materi sejarah Islam merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.

¹⁵⁶ Sukarno dan Salamah, "Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu."

Temuan tersebut selaras dengan teori humanistik yang menekankan pentingnya mewujudkan atmosfer belajar yang membahagiakan dan bermakna bagi siswa. Dalam pembelajaran humanistik, kondisi emosional siswa sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar. Ketika siswa merasa senang dan nyaman, maka mereka akan lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran.¹⁵⁷ Dalam perspektif teori kognitivisme, penggunaan media domino interaktif membantu siswa dalam mengorganisasi informasi ke dalam struktur pengetahuan yang lebih mudah dipahami.¹⁵⁸

Selain aspek afektif, respon kognitif siswa juga menunjukkan perubahan yang positif. Siswa merasa lebih mudah memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib melalui penggunaan media domino interaktif. Aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban membantu siswa memahami urutan peristiwa sejarah secara lebih runtut dan sistematis. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami hubungan antarperistiwa sejarah melalui proses diskusi dan kerja sama kelompok.

Respon positif siswa juga terlihat pada aspek konatif atau kecenderungan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media domino interaktif. Siswa menunjukkan keinginan untuk kembali belajar menggunakan media permainan yang serupa pada pertemuan berikutnya. Beberapa siswa juga tampak lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta aktif terlibat dalam diskusi kelompok. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan

¹⁵⁷ Kartini dan Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android."

¹⁵⁸ Nurhadi, "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran."

motivasi belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah penggunaan media domino interaktif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendorong motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa terlibat dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, maka dorongan untuk belajar akan muncul secara alami dari dalam diri siswa. Penggunaan media permainan membuat siswa merasa memiliki pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran biasa sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Anindhita Enggar Dian Putri mengenai penggunaan media KADO RAYA yang menunjukkan bahwa media domino edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.¹⁵⁹ Meskipun penelitian sebelumnya lebih berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada respon siswa, keduanya menunjukkan bahwa media permainan domino dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa.

Selain itu, penelitian Gazali Tawakal dkk. mengenai media permainan monopoli dalam pembelajaran SKI juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran sejarah Islam.¹⁶⁰ Penelitian tersebut mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media permainan fisik masih sangat relevan diterapkan pada pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah karena sesuai dengan

¹⁵⁹ Putri, "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang."

¹⁶⁰ Tawakal dan Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo."

karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara langsung.

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap penggunaan media Domino Interaktif yang berbasis Gamifikasi menunjukkan adanya perubahan positif terhadap pembelajaran SKI. Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sejarah Islam sebagai pelajaran yang membosankan, tetapi sebagai kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti. Perubahan respon tersebut terlihat dari aspek afektif berupa rasa senang dan antusias, aspek kognitif berupa dorongan pemahaman siswa terhadap materi, serta aspek konatif berupa meningkatnya motivasi dan keinginan mengikuti pembelajaran serupa. Dengan demikian, media domino interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peran media Domino Interaktif berbasis gamifikasi terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI As-Salam, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Domino Interaktif berbasis gamifikasi berperan sebagai katalisator pembelajaran aktif yang berhasil mentransformasi pola pembelajaran dari *teacher-centered* (ceramah satu arah) menjadi *student-centered* (berpusat pada siswa). Melalui mekanisme permainan yang terstruktur, media fisik ini berperan sebagai *wasilah hasanah* yang menyederhanakan materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib yang bersifat naratif-abstrak menjadi rangkaian kronologi yang konkret dan logis melalui aktivitas mencocokkan kartu.
2. Keterlibatan Belajar dalam penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa yang diukur melalui tiga dimensi spesifik, yaitu pertama, keterlibatan perilaku yang terlihat dari ketekunan siswa pada permainan, partisipasi aktif seluruh anggota kelompok (termasuk siswa yang sebelumnya pendiam), serta munculnya interaksi verbal berupa diskusi dan adu argumen saat menentukan pasangan kartu yang tepat. Kedua, keterlibatan emosional yang ditandai dengan ketertarikan terhadap pembelajaran gamifikasi, perasaan senang selama belajar, serta tumbuhnya motivasi untuk terus belajar. Ketiga, keterlibatan kognitif yang tercermin

dari usaha mental siswa dalam memahami materi dari susunan kartu domino, melakukan diskusi dahulu untuk memikirkan pilihan jawaban, dan ketertarikan terhadap tantangan permainan sehingga bisa menyelesaikan lebih awal dari kelompok lain.

3. Respon Siswa terhadap implementasi media ini sangat positif yang ditunjukkan pada tiga dimensi respon. Pertama, respon kognitif di mana siswa merasa lebih mudah memahami alur sejarah karena bantuan visual pada kartu dan proses pengulangan (membaca kartu berkali-kali) yang memperkuat daya ingat tanpa beban hafalan pasif. Kedua, respon afektif, siswa merasakan kegembiraan, ketertarikan, dan kenyamanan psikologis dalam belajar. Pembelajaran SKI tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan aktivitas yang menyenangkan. Ketiga, respon konatif yang terlihat dari munculnya dorongan internal pada siswa untuk mengulangi pembelajaran dengan media serupa, adanya inisiatif untuk membantu teman sekelompok ketika salah menyusun kartu, serta peningkatan rasa percaya diri untuk mengekspresikan pendapatnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempertahankan sikap aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengalaman belajar melalui media Gamifikasi Domino Interaktif hendaknya menjadi motivasi bagi siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi

kelompok, bekerja sama dengan teman, serta membangun kemandirian dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media permainan edukatif seperti Domino Interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna, terutama pada materi yang bersifat naratif dan membutuhkan pemahaman kronologis seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Madrasah

Pihak madrasah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan inovasi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas, kesempatan, maupun pelatihan yang menunjang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dukungan tersebut penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong terlaksananya pembelajaran yang lebih variatif serta berpusat pada peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada kajian mengenai peran media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada aspek yang lebih luas, seperti hasil belajar,

motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun penerapan media gamifikasi pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji perbandingan antara media gamifikasi berbasis fisik dan media gamifikasi berbasis digital untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapannya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Hamid, Akhimullah, Abdul Razaq Ahmad, dan Mohd Mahzan Awang. "Concept, Issues and Challenges for Effective Facilitations in History Education." *Proceedings of the The 2nd International Conference on Sustainable Development and Multi-Ethnic Society - ICOSH2 2019*, 2019, 176–81. <https://doi.org/10.32698/GCS.0193>.
- 'Afiifah, Isnaini Nur, dan Muhammad Slamet Yahya. "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)." *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.
- Agustinar, Kiki, Ulva Rahmi, Aisyah Aisyah, dan Andy Riski Pratama. "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 206–12. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, dan Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*. 1 ed. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Arini, Wahyu, dan Endang Lovisia. "Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas." *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching* 2, no. 2 (2019): 95–104.
- Aris Triwahyu Febriansah, Aris Syaifuddin, dan Yerry Soepriyanto. "Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14, no. 2 (2024): 177–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>.
- Arsana, I. Made. "Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Sebagai Pilar Perlindungan Hak Anak di Usia Sekolah." *Jurnal Filsafat Indonesia* 2, no. 3 (2019): 137–43. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22188>.
- Aslan, Aslan, dan Suhari Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. 1 ed. Razka Pustaka, 2018.
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, dan Aulia Diana Devi. "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.
- Cahyaningtias, Veranda Putri, dan Mochamad Ridwan. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi." *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 2 (2021): 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>.

- Chairini, Putri, Husaini Ibrahim, dan Muhjam Kamza. "Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 1 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>.
- Fikrie, Fikrie, dan Lita Ariani. "Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah." 13 (2019): 103–10.
- Fitria, Nurul, Fera Septi Anggara, dan Irvan Rista Randy. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif dalam Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 668–70. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.698>.
- Hariono, Elok Angga Dewi, dan Nono H. Yoenanto. "Upaya Meningkatkan Student Engagement pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1459–74. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.783>.
- Harmalis, Harmalis. "Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Hidayati, Nur, Leo Agung S, dan Musa Pelu. "Pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berdasarkan kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar." *Candi* 9, no. 1 (2015): 142–59.
- Hidayatullah, Achmad, Ratno Abidin, dan Abdul Muqit. "Motivation and Behavioral Engagement: The Mediating Role of Mathematics Self-Efficacy in Primary Education." *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science* 17, no. 3 (2024): 237–46. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2024.170306>.
- Husain, Rusmin, dan Ditya Ibrahim. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 3 (2021): 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>.
- Isnaini, Sultan. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)." *el-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2024): 1–10. <https://doi.org/10.61992/el-tarbawi.v1i1.138>.
- Johan, Budi, Fathan Faqih Ali, dan Muhammad Ali. "Learning Media in Islamic Education." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 4 (2024): 8. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.810>.

- Karo, Desire Karo, Vivi Restiana, Apriana Haelitik, dan Sri Ulina Karo Karo. "Strategi Peningkatan Kreativitas Guru di Tengah Keterbatasan Media Internet." *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2024): 49–60. <https://doi.org/10.55967/manthano.v3i1.60>.
- Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Nyoman Tri Anindia Putra. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kemendikdasmen. "Data Pendidikan Kemendikdasmen." *Data Referensi MIS As-Salam*, t.t. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/69894649>.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Al-Mujadilah (58): 11. t.t.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. QS. Al-Alaq (96): 1-5. t.t.
- Lathifah, Azizah Siti, Khoirunisa Hardaningtyas, Zarir Abiyyuda Pratama, dan Istar Moewardi. "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.
- Mahbubi, M., dan Homaidi Homaidi. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.
- Malik, Abdul, Adinda Aulia, Neng Vika Zuliani, dan Siti Sayidah Mardiyah. "Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah." *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 304–19. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>.
- Mangei, Ferdian Adipratama, dan Laili Komariyah. "Respon Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Sendawar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Online Pada Bidang Studi Geografi." *Jurnal Jurusan Pendidikan Geografi* 9, no. 3 (2021): 155–63. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v9i3.32646>.
- Martdana, Rafid Ari, dan Atno Atno. "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>.
- Masgumelar, Ndaru Kuku, dan Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.

- Muthoharoh, Atikah, dan Tety Nur Cholifah. "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 6, no. 2 (2020): 179–94. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>.
- Nasar, Nasril. "Urgensi Mindset Tumbuh (Growth Mindset) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 355–69. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.694>.
- Nazaruddin, Nazaruddin. "Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Siswa." *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 4–18. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.14>.
- Nurhadi, Nurhadi. "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 77–95. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.786>.
- Nurrindar, Mareta, dan Eko Wahjudi. "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, no. 1 (2021): 140–48. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>.
- Perni, Ni Nyoman. "Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran." *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.
- Pujianingsih, Jingga Pramesti, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, dan Seillamitha Octaviona Lorenza. "Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, Miftahul Jannah, dan Nabila Ulkhaira. "Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa." *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299–305.
- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, dan Heldaanita Heldaanita. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosdakarya, 2019.
- Putri, Anindhita Enggar Dian. "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Qodir, Abd. "Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pedagogik* 04, no. 02 (2017): 188–98.
- Rahayu, Tesa Esti, Oyon Haki Pranata, dan Nana Ganda. "Respon Siswa Sekolah Dasar terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI."

PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 8, no. 2 (2021): 333–43. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35341>.

- Rahman, Hardianto, Muhammad Faisal, dan Afdhal Fatawuri Syamsuddin. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9, no. 1 (2024): 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.
- Raida, Raida, M. Ali Sibram Malisi, dan Aghnaita Aghnaita. “Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya.” *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama* 8, no. 2 (2025): 37–48. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v8i2.4124>.
- Rofik, Rofik. “Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2015): 15–30. <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.121-02>.
- Sinta, Nanda Sarah. “Pengaruh Penggunaan Media Google Classroom Terhadap Respon Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Muhammadiyah 1 Metro.” Institut Agama Islam Negeri Metro, 2022.
- Srimulyani, Srimulyani. “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Sukarno, Sukarno, dan Salamah Salamah. “Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu.” *At-Ta’lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2019): 137. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1867>.
- Sumantri, Budi Agus, dan Nurul Ahmad. “Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 1–18. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>.
- Susanto, Ahsanul Huda, Murfiah Dewi Wulandari, dan Darsinah Darsinah. “Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>.
- Sutisna, Usman. “Etika Belajar dalam Islam.” *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2020): 49–58. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i1.4902.g2998>.
- Tawakal, Gazali, dan Muhammad Ihsan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan

- Islam di MTsN Palopo.” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 125–34.
- Wahyuni, Nur, dan Yahyu Yahyu. “Effective Strategies in Classroom Management to Increase Student Involvement in the Learning Process.” *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 7, no. 2 (2022): 34–41.
- Wirian, Oktrigana. “Kewajiban Belajar dalam Hadis Rasulullah saw.” *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan* 2, no. 2 (2017): 120–35. <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i2.130>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yuliandri, Miki. “Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik.” *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 2 (2017): 101–7.
- Zaeni, Abu, dan Alfin Ngainun Na’ima. “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2025): 22–34. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1615>.

LAMPIRAN

Lampiran. 1 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 : 1026/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	22 April 2026
Kepada Yth. Kepala MI As-Salam, Kec. Kepung, Kab. Kediri di Tempat	
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 NIM Jurusan Semester - Tahun Akademik Judul Skripsi Lama Penelitian	: Aisah Nur Maulidiya Amaliya : 220101110033 : Pendidikan Agama Islam (PAI) : Genap - 2025/2026 : Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penggunaan Media Gamifikasi Domino Interaktif di MI As-Salam : April 2026 sampai dengan Juni 2026 (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.	
 Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002	
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PAI 2. Arsip	

Lampiran. 2 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "ABU BAKAR"
MADRASAH IBTIDAIYAH AS SALAAM

NSM: 111.235.060.228 NPSN: 69894649

STATUS: TERAKREDITASI "B"

Jl. Masjid Abu Bakar Dsn. Kemirahan Ds. Damarwulan Kec. Kepung Kab. Kediri

SURAT KETERANGAN

No: 29/S.Ket/MI.AS/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Ranti Aprista, S.Pd.I

NIP : -

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Aisah Nur Maulidiya Amaliya

NIM : 220101110033

Jenjang : S1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul Penelitian : Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon
dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam di MI AS Salaam

adalah benar-benar telah melakukan penelitian di MIS AS SALAAM Kemirahan Damarwulan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Damarwulan, 08 Juni 2026

Kepala Madrasah,


Ranti Aprista, S.Pd.I

Lampiran. 3 Hasil Observasi

Hasil Observasi Respon dan Keterlibatan Siswa Selama Proses Pembelajaran SKI Menggunakan Media Domino Interaktif

Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi Pengamatan
Respon siswa terhadap penggunaan media Domino Interaktif	Respon Kognitif	Siswa mampu memahami pertanyaan pada kartu domino	Siswa mampu memahami pertanyaan membaca dan mencocokkan kartu domino.
		Siswa dapat menjelaskan jawaban yang dipilih	Siswa dapat menjelaskan jawaban yang dipilih saat diskusi kelompok berlangsung.
	Respon Afektif	Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan	Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan saat permainan dimulai dan berlangsung.
		Siswa terlihat senang dan bersemangat	Siswa terlihat senang dan bersemangat selama proses permainan.
	Respon Konatif	Siswa berinisiatif membantu teman kelompok	Siswa berinisiatif membantu teman kelompok saat diskusi mencocokkan kartu.
		Siswa ingin mengikuti pembelajaran serupa	Siswa tampak bersemangat dalam permainan.
Keterlibatan Belajar Siswa	Keterlibatan Perilaku	Siswa mengikuti aturan permainan	Siswa mengikuti aturan permainan selama kegiatan berlangsung.
		Siswa terlibat dalam diskusi kelompok	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok saat mencocokkan kartu.
	Keterlibatan Emosional	Siswa menunjukkan minat terhadap materi SKI	Siswa menunjukkan minat terhadap materi SKI saat guru menjelaskan dan permainan berlangsung

Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi Pengamatan
		Siswa merasakan kepuasan dalam belajar	Siswa sangat antusias dan tidak terdistraksi selama pembelajaran.
	Keterlibatan Kognitif	Siswa berpikir sebelum menentukan jawaban	Siswa berpikir sebelum menentukan jawaban saat mencocokkan pertanyaan dan jawaban.
		Siswa terdorong untuk memahami materi	Siswa membaca berulang kali pilihan-pilihan jawaban saat diskusi kelompok.

Lampiran. 4 Hasil Wawancara

1. Wawancara Siswa 1

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 April 2026

Tempat : Ruang Kelas IV

Narasumber : Aisa Sekar (AS)

Jabatan : Siswa Kelas IV

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
1	Menurut kamu, pelajaran tadi bagaimana?	Tadi belajarnya seru banget, tentang Sejarah Nabi Muhammad hijrah ke Yatsrib. Belajarnya jadi asik soalnya pakai mainan kartu domino.	(AS.RM1.1)
2	Apakah kamu senang belajar dengan permainan domino tadi? Kenapa?	Senang banget! Soalnya kartunya lucu, terus aku suka pas bagian diskusi sama temen-temen buat nyocokkan jawabannya. Jadi nggak bosen.	(AS.RM3.2)
3	Menurut kamu, belajar dengan cara ini lebih seru atau biasa saja?	Seru banget, Bu! Gamenya asik, jadi nggak kerasa kayak lagi belajar si tadi. Biasanya kan ngantuk kalau dengerin cerita aja, tadi malah pengen main lagi.	(AS.RM2.3)
4	Bagian mana yang paling kamu suka saat bermain?	Paling suka pas kita tadi rebutan nyari jawaban di tumpukan kartunya, Bu. Agak susah tapi seru.	
5	Saat bermain tadi, kamu melakukan apa di kelompokmu?	Aku bagian baca soalnya, terus ikut nyari kartu jawaban yang cocok sama temen-temen. Kita juga bareng-bareng diskusi dulu sebelum naruh kartunya di meja.	(AS.RM1.5)
6	Apakah semua teman dalam kelompok ikut bermain?	Ikut main semua, Bu. Malah tadi kita rebutan pas nyari kartunya, nggak ada yang diem aja soalnya takut kalah cepet sama kelompok lain.	(AS.RM2.6)
7	Apakah kamu ikut berdiskusi saat menentukan jawaban?	Iya, Bu. Kadang kan ada materi yang aku lupa, jadi aku tanya ke temen kelompok. Terus kita cari lagi di kartu lain.	(AS.RM2.7)

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
8	Apakah permainan tadi membantu kamu memahami cerita hijrah Nabi?	Iya, ngebantu banget, Bu. Biasanya kalau dijelasin aja suka lupa-lupa namanya, tapi karena tadi dibentuk mainan jadi mudah rasanya.	
9	Apakah ada soal yang menurut kamu sulit? Kenapa?	Ada tadi pas bagian siapa yang ikut hijrah, soalnya mirip-mirip namanya. Tapi karena ngecek terus di kartu, lama-lama jadi inget.	
10	Kalau belajar seperti ini lagi, kamu mau atau tidak?	Mau banget, Bu! Besok-besok main game lagi ya kalau pelajaran SKI. Jadi semangat berangkat sekolahnya kalau belajarnya kayak gini.	(AS.RM3.10)
11	Menurut kamu, permainan ini membuat kamu lebih mudah mengingat pelajaran atau tidak?	Iya, jadi lebih inget, Bu. Soalnya kita kan ngelihat kartunya berkali-kali pas main tadi, jadi nempel terus ceritanya di ingatan.	(AS.RM3.11)

2. Wawancara Siswa 2

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 April 2026

Tempat : Ruang Kelas IV

Narasumber : Adnan Khair (AK)

Jabatan : Siswa Kelas IV

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
1	Menurut kamu, pelajaran tadi bagaimana?	Suka bu, mainannya seru. Seru banget kalo berkelompok jadi bisa mikir bareng-bareng.	(AK.RM1.1)
2	Apakah kamu senang belajar dengan permainan domino tadi? Kenapa?	Senang! Jadi lebih paham materinya pas kita nyocokkan kartu-kartu tadi.	(AK.RM3.2)
3	Menurut kamu, belajar dengan cara ini lebih seru atau biasa saja?	Seru dong, Bu! Saya jadi suka SKI hehe. Biasanya cuma disuruh merangkum. Kalo game kayak gini mau belajar terus.	(AK.RM2.3)
4	Bagian mana yang paling kamu suka saat bermain?	Paling suka pas nyusun kartu-kartunya sih bu. Kayak deg-degan, soalnya takut kalah sama kelompok sebelah.	
5	Saat bermain tadi, kamu melakukan apa di kelompokmu?	Kita tadi bagi kartu-kartunya, bu. Kan itu acak ya tadi, jadi biar cepet ketemu kartu start dan lanjutannya kartu apa.	(AK.RM1.5)
6	Apakah semua teman dalam kelompok ikut bermain?	Iya semua ikut cari-cari kartu yang acak. Ini tadi bagi-bagi tugas biar cepet selesai duluan.	(AK.RM2.6)
7	Apakah kamu ikut berdiskusi saat menentukan jawaban?	Kita pasti diskusi pas ada pertanyaan yang susah. Tadi ada yang kebalik bu kartunya, ternyata ada yang salah pas nyusun.	(AK.RM2.7)
8	Apakah permainan tadi membantu kamu memahami cerita hijrah Nabi?	Lumayan sih bu. Kita seneng karena ga sesusah pas ngerjain soal biasanya, kalo kayak gini jadi agak paham.	

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
9	Apakah ada soal yang menurut kamu sulit? Kenapa?	Tadi yang apa ya? Oh, itu, nama kaum apa ya? Yang menolong nabi sama yang membenci nabi. Soalnya tadi ada yang kebalik-balik juga bu.	
10	Kalau belajar seperti ini lagi, kamu mau atau tidak?	Mau lagi bu! Soalnya ga suka kalo pas pelajaran SKI cuma ngerjain soal buanyak sama ngerangkum. Susah dan malas bu, hehe.	(AK.RM3.10)
11	Menurut kamu, permainan ini membuat kamu lebih mudah mengingat pelajaran atau tidak?	Iya bu. Karena ngerasa lebih inget setelah berusaha nyococokin kartu-kartu tadi. Bolak-balik kan bu lihat nama-namanya sampek inget deh.	(AK.RM3.11)

3. Wawancara Siswa 3

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 April 2026

Tempat : Ruang Kelas IV

Narasumber : Moh. Elbif Ibrahim (ME)

Jabatan : Siswa Kelas IV

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
1	Menurut kamu, pelajaran tadi bagaimana?	Seru pol, Bu. Aku suka kelasnya jadi rame semua rebutan kartu, padahal biasanya sepi banget pas pelajaran SKI. Pas diceritai makin ngantuk. Ini ada game-game nya jadi seru.	(ME.RM1.1)
2	Apakah kamu senang belajar dengan permainan domino tadi? Kenapa?	Senang kalo belajarnya sambil main! Kelompok kita menang duluan tadi bu, paling cepet. Seru banget deh pokoknya.	(ME.RM3.2)
3	Menurut kamu, belajar dengan cara ini lebih seru atau biasa saja?	Seru pol! Enak kalo gini terus belejar SKI nya bu, hehe. Kita jadi semangat ga ngantuk dan ketiduran lagi.	(ME.RM2.3)
4	Bagian mana yang paling kamu suka saat bermain?	Suka pas udah nemu kartu terakhir bu. Tadi sampek teriak-teriak heboh kita ya.	
5	Saat bermain tadi, kamu melakukan apa di kelompokmu?	Aku tadi rapiin kartu-kartunya bu. Diurutin yang jawabannya bener, jadi cerita hijrahnya itu jelas.	(ME.RM1.5)
6	Apakah semua teman dalam kelompok ikut bermain?	Ikut semua lah bu. Kalo ga ikut tak marahin tadi hehe, biar ga kalah sama kelompok lain.	(ME.RM2.6)
7	Apakah kamu ikut berdiskusi saat menentukan jawaban?	Tadi jawabannya mirip-mirip loh bu. Jadi kita mikir bareng-bareng nyari jawabannya yang benar mana biar bisa lanjutin.	(ME.RM2.7)
8	Apakah permainan tadi membantu kamu memahami cerita hijrah Nabi?	Iya bu, kita jadi tau tentang yatsrib terus juga nama-nama kaumnya.	

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
9	Apakah ada soal yang menurut kamu sulit? Kenapa?	Ada sih yang mirip-mirip tadi jawabannya bu. Pas salah jadi bikin urutan kartunya ga sesuai sampe finishnya.	
10	Kalau belajar seperti ini lagi, kamu mau atau tidak?	Mau, mau, mau! Bilangin ke pak guru ya bu, biar kita bisa main game terus yang seru-seru.	(ME.RM3.10)
11	Menurut kamu, permainan ini membuat kamu lebih mudah mengingat pelajaran atau tidak?	Iya inget bu. Kayaknya karena tadi kartu-kartunya kita pegang terus deh dan kita baca-baca terus jadi makin inget lama-lama.	(ME.RM3.11)

4. Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 April 2026

Tempat : Ruang Guru

Narasumber : M. Shofiq Nashihin, S.Pd. (G)

Jabatan : Guru Mapel SKI Kelas IV

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
1	Bagaimana biasanya Bapak mengajar materi Hijrah Nabi di kelas IV?	Biasanya saya ngajarnya ya ceramah, bercerita, gitu mbak, mengacu ke buku LKS-nya. Kadang anak-anak juga merangkum materi kemudian ada tanya jawab singkat untuk mengecek pemahaman mereka.	(G.RM1.1)
2	Bagaimana tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran SKI berlangsung?	Rata-rata keaktifannya sedang ke bawah sih mbak. Cuma siswa tertentu yang memang rajin atau terlihat antusias saat pelajaran. Sebagian besarnya yaa cenderung pasif dan hanya mendengarkan saja.	
3	Apakah siswa cenderung antusias atau mudah bosan saat pelajaran SKI?	Sebenarnya siswa cepat bosan ya mbak. Materi SKI kan banyak nama tokoh, tempat, dan tahun. Kalau metodenya hanya mendengarkan cerita panjang, mereka seringkali tidak fokus atau malah asyik ngobrol sendiri.	
4	Bagaimana pendapat Bapak tentang penggunaan media domino interaktif dalam pembelajaran tadi?	Menurut saya media ini sangat inovatif ya. Alhamdulillah mbak bisa menyederhanakan materi yang tadinya dianggap berat/panjang jadi aktivitas yang ringan dan menyenangkan.	(G.RM1.4)
5	Apakah media ini sesuai dengan karakter siswa kelas IV?	Menurut saya sangat sesuai mbak. Anak usia-usia sekolah dasar ini kan masih senang-senangnya bermain dan berkompetisi. Media seperti domino tadi membuat mereka jadi belajar sambil bergerak, menyesuaikan perkembangan motorik mereka.	(G.RM3.5)
6	Apakah media ini membantu siswa	Alhamdulillah bisa membantu. Karena dalam permainan ini mereka dipaksa untuk membaca	(G.RM3.6)

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
	memahami materi Hijrah Nabi?	kartu-kartunya, kemudian mencocokkannya secara teliti, secara ga langsung informasi sejarah itu tadi mengendap di ingatan mereka.	
7	Apakah terdapat perubahan keaktifan siswa saat menggunakan media ini dibandingkan pembelajaran biasa?	Perubahannya terlihat cukup signifikan tadi mbak. Kelas yang biasanya kan sepi karena bosan dan ngantuk, terus ini jadi jauh lebih hidup. Anak-anak juga terlihat punya tanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan di permainannya itu.	(G.RM2.7)
8	Bagaimana interaksi siswa dalam kelompok selama permainan berlangsung?	Saat penerapan medianya tadi anak-anak terlihat sangat aktif. Saya juga melihat tadi anak-anak kayak beradu argumen gitu ya mbak buat menentukan kartu-kartu yang sesuai. Cukup terlihat kerjasamanya di tiap kelompok.	(G.RM2.8)
9	Apakah siswa yang biasanya pasif terlihat lebih terlibat?	Iya, itu yang paling saya perhatikan, mbak. Ada beberapa anak yang biasanya diam saja di bangkunya, tadi ikut berebut kartu dan berani bersuara untuk ngasih tau jawaban mana yang benar atau yang salah.	(G.RM2.9)
10	Menurut Bapak, apa kelebihan media domino interaktif ini?	Kelebihannya menurut saya di sifatnya yang interaktif dan bentuk fisiknya. Selain itu, media ini bisa digunakan secara klasikal tanpa perlu listrik atau internet, sehingga sangat cocok untuk konteks sekolah kita.	(G.RM1.10)
11	Apakah terdapat kendala atau kekurangan selama pelaksanaan?	Kendalanya lebih ke pengelolaan suasana kelas yang jadi agak gaduh atau rame gitu karena mereka sangat bersemangat. Terus juga kartu dominonya tadi sangat berisiko tercecer dan mudah rusak jika tidak disimpan rapi mbak. Mungkin itu yang perlu diperhatikan.	(G.RM1.11)
12	Apakah media ini layak digunakan kembali di	Menurut saya ini sangat layak dan bisa dipakai lagi. Ini bisa dijadikan alternatif media untuk materi-	

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	CODING
	pembelajaran selanjutnya?	materi SKI lainnya supaya anak-anak ini tidak merasa jenuh kalo cuma pake ceramah saja.	
13	Apakah Bapak memiliki saran untuk pengembangan media ini ke depannya?	Mungkin bahan kartunya bisa dibuat lebih awet, seperti dilaminating gitu mbak. Terus, bisa juga desain visualnya ditambah lagi supaya lebih menarik perhatian anak-anak.	

Lampiran. 5 Dokumentasi

Dokumentasi Observasi Awal



Dokumentasi Pelaksanaan Media



Dokumentasi Wawancara

Wawancara Guru Mapel SKI



Wawancara Siswa Kelas IV



Lampiran. 6 Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
 Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110033
 Nama : AISAH NUR MAULIDIYA AMALIYA
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI As-Salam

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	23 Juli 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi awal terkait judul dan outline penelitian. Diberikan pengarahan untuk menyusun proposal skripsi hingga Bab III.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	07 Oktober 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab I, review dan revisi latar belakang, serta mendapat pengarahan terkait penentuan batasan masalah.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	06 November 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab II, review dan revisi terkait penjelasan teori-teori yang digunakan serta penyesuaian pada kerangka berpikir.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	10 Desember 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab III, penjelasan terkait penulisan isi dan metodologi penelitian beserta prosedur-prosedurnya.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	06 Februari 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab III, review dan revisi terkait pendekatan dan jenis penelitian, instrumen penelitian, serta teknik pengumpulan data.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	03 Maret 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab I-III secara keseluruhan, mencakup revisi dari penulisan, latar belakang, kajian teori, dan metodologi penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	04 Maret 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi dan revisi final dari Bab I-III serta persetujuan untuk maju ke Seminar Proposal.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	13 April 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi pasca-Seminar Proposal, pembahasan arahan revisi dari dosen penguji terkait perbaikan proposal.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	19 April 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi dan finalisasi instrumen penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) sebelum ke lapangan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	24 April 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi mengenai perizinan penelitian, koordinasi alur penelitian di sekolah terkait, serta pemaparan draf Bab IV.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	29 April 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab IV, review hasil temuan data penelitian di lapangan, serta pengorganisasian data hasil observasi dan wawancara.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	07 Mei 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi dan review analisis data temuan penelitian, penajaman hubungan antara temuan lapangan dengan teori yang digunakan di Bab II.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	18 Mei 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab V, pembahasan hasil penelitian (integrasi temuan lapangan dengan teori ARCS dan keterlibatan siswa).	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	30 Mei 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi dan revisi substansi Bab V agar lebih mendalam dengan penambahan literatur perbandingan penelitian terdahulu.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	04 Juni 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi Bab VI (Kesimpulan dan Saran), perbaikan abstrak, serta pengecekan kelengkapan referensi (daftar pustaka).	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

6/9/26, 12:43 PM

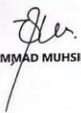
:- Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

16	08 Juni 2026	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konsultasi akhir (finishing), pengecekan tata tulis secara keseluruhan, serta persetujuan untuk maju ke Ujian Sidang Skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
----	--------------	----------------------------------	---	-----------------	-----------------

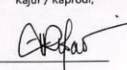
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 8 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1


 MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN,
 M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,



Lampiran. 7 Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Aisah Nur Maulidiya Amaliya

NIM : 220101110033

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Peran Media Gamifikasi Domino Interaktif terhadap Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI AS-Salam

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, 11 Jun 2026



Widyandah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran. 8 Biodata Diri



Nama : Aisah Nur Maulidiya Amaliya
 TTL : Kediri, 20 Mei 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/FITK
 Tahun Masuk : 2022
 Alamat : Kemirahan, Damarwulan, Kecamatan Kepung, Kediri
 Nomor Telepon : 085815267374
 Email : 220101110033@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan

2008 – 2010 RA As Salaam
 2010 – 2016 SDN Damarwulan 3
 2016 – 2019 MTsN Jombang Kauman (MTsN 7 Kediri)
 2019 – 2022 MAN 2 Kota Kediri
 2022 – 2026 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang