PENDEKATAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MELALUI MEDIA DOMINO CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 MALANG DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH

SKRIPSI

OLEH

KUKUH SATRIA DWI ZAKI

NIM. 220102110028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

PENDEKATAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MELALUI MEDIA DOMINO CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 MALANG DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh

Kukuh Satria Dwi Zaki

NIM. 220102110028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENDEKATAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MELALUI MEDIA DOMINO CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 MALANG DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH

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

Oleh

KUKUH SATRIA DWI ZAKI
NIM. 220102110028

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing

Kusumadyahdewi, M.AB
NIP. 197201022014112005

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Saiful Amin, M.Pd.
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang" oleh Kukuh Satria Dwi Zaki ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal dan dinyatakan

4 September 2026

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji		Tanda Tangan
Ketua Penguji		
Dr. Saiful Amin, M.Pd NIP. 198709222015031005	:	
Penguji		
Nailul Fauziyah, M.A NIP. 19841209201802012131	:	
Sekretaris Sidang		
Kusumadyahdewi, M.AB NIP. 19720102201412005	:	
Pembimbing		
Kusumadyahdewi. M.AB. NIP. 19720102201412005	:	

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

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kusumadyahdewi, M.AB

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Proposal Skripsi Kukuh Satria Dwi Zaki Malang, 7 September 2026

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

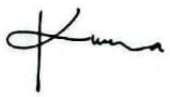
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM	220102110028
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Pembimbing



Kusumadyahdewi, M.AB

NIP. 197201022014112005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM	: 220102110028
Progam Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir/skripsi/tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir/skripsi/tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan praturan yang berlaku.

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

Malang, 10 Juni 2026
Hormat Saya



Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM. 220102110028

LEMBAR MOTTO

“Musuh yang paling menakutkan dan yang paling bisa mengintimidasi adalah pikiran kita sendiri”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini secara tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

Sosok yang paling bersemangat mendengar segala cerita anak laki lakinya, ibunda tercinta kami, yang selalu mendoakan anak laki lakinya tak kenal lelah pagi, siang, malam tanpa henti. ayah yang penuh dengan keteguhan, yang selalu memberikan dukungan agar selalu berani dan yakin menghadapi segala hal. Dan untuk kakak kami yang senantiasa memvalidasi bagaimana kelanjutan skripsi kami, yang selalu mensupport kami dalam bentuk senda gurau saat dirumah sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Kusumadyahdewi, M.AB selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan, nasihat saat mengerjakan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Lusty Firmantika, M.Pd sebagai dosen validator yang sudah membantu peneliti dalam menyusun soal dalam skripsi ini. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen geografi fisik yang telah memberi kemudahan serta mendukung agar kami dapat mengikuti sidang disemester 8.

Teman-teman seperjuangan, Dyaksa gank. Yang selalu memberikan dukungan dengan celetukan yang mengundang gelak tawa. Serta saya mengucapkan terimakasih untuk salah satu mahasiswi dari Pekanbaru, Riau angkatan 2025 yang sempat satu kelas pada semester akhir saya, yang sebelumnya tidak direncanakan untuk berinteraksi lebih jauh namun seiring berjalannya waktu membuat semangat saya lebih hidup. Penulis juga ingin berterimakasih untuk diri sendiri, telah bertahan sejauh ini dengan cobaan, rintangan yang dilalui saat mengerjakan skripsi. Terimakasih sudah berusaha dan memperjuangkan skripsi ini, walaupun sering kali diterpa rasa malas dan sulit membagi waktu antara kuliah dan waktu dengan keluarga, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Proud myself.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi tahu Ilmu Pengetahuan karunia, hidayah, sekaligus inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang" ini tepat waktu. Skripsi disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan penuh kerendahan hati:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kusumadyahdewi, M.AB. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan.
5. Bapak dan ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FTIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas ilmu serta bimbingan yang telah diberikan selama masa studi.
6. Orang tua, kakak, serta keluarga besar tercinta atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Teruntuk Melani Permata, salah satu mahasiswi asal Pekanbaru, Riau, angkatan 2025, yang sempat dipertemukan dengan saya dalam satu kelas pada semester

akhir. Sebuah pertemuan yang pada awalnya tidak pernah saya rencanakan untuk berlanjut menjadi sebuah interaksi yang lebih jauh, tetapi waktu membawa cerita yang berbeda. Kehadiranmu, tanpa pernah saya sadari sebelumnya, menjadi salah satu hal yang menghadirkan semangat baru dan membuat perjalanan di semester akhir terasa lebih berarti. Terima kasih untuk sebuah pertemuan yang mungkin singkat, tetapi meninggalkan kesan yang begitu berarti.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam laporan penelitian ini dan sangat mengharapkan kritik serta saran untuk perbaikan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI iii
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I xvii
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah/Fokus Penelitian 9
1.3 Tujuan Penelitian 10
1.4 Manfaat Penelitian 10
1.5 Orisinalitas Penelitian 13
1.6 Definisi Istilah 20
1.7 Sistematika Penelitian 21
BAB II 24
TINJAUAN PUSTAKA 24
2.1 Kajian Teori 24
A. Pembelajaran Berbasis Permainan 24
B. Media Domino Card 26
C. Hasil Belajar 28
D. Hubungan Pendekatan Game-Based Learning melalui Media Domino Card dengan Hasil Belajar 29
2.2 Perspektif Teori dalam Islam 30
2.3 Kerangka Berpikir 32
2.4 Hipotesis Penelitian 34
BAB III 36
METODE PENELITIAN 36
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian 36

3.2 Lokasi Peneliti 37
3.3 Variabel Penelitian....37
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian....39
3.5 Data dan Sumber Data 40
3.6 Instrumen Penelitian 41
3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen 42
3.8 Teknik Pengumpulan Data....43
3.9 Analisis Data....44
3.10 Prosedur Penelitian....47
BAB IV 51
DATA DAN HASIL PENELITIAN…….51
4.1 Profil Sekolah....51
4.2 Sejarah Berdirinya 51
4.3 Visi dan Misi Sekolah....53
4.4 Hasil Penelitian 53
4.4.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card 54
4.4.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card 57
4.4.3 Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card terhadap Hasil Belajar Siswa....60
BAB V 65
PEMBAHASAN…….....…65
5.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card 65
5.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card 70
5.3 Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang....77

BAB VI 83
KESIMPULAN……..……83
6.1 Kesimpulan 83
6.2 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 87
DAFTAR LAMPIRAN 90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian 17
Tabel 3. 1 Distribusi Sampel per Kelas 40
Tabel 4. 1 Hasil Hasil Pretest Kelas Kontrol ..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 2 Hasil Pretest Kelas Eksperimen……. 56
Tabel 4. 3 Hasil Posttest Kelas Kontrol……..… 58
Tabel 4. 4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen…… 59
Tabel 4. 5 Uji Normalitas…… 61
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas…… 62
Tabel 4. 7 Uji Paired Sample t-test…….…. 63
Tabel 4. 8 N Gain Score…….. 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir.....34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....90

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian.....91

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Soal.....92

Lampiran 4 Soal Penelitian.....94

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas.....96

Lampiran 6 Hasil Pretest dan Posttest.....98

Lampiran 7 Hasil Uji Homogenitas.....99

Lampiran 8 Hasil Uji Paired t-test.....102

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....103

Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....104

Lampiran 11 Sertifikat Bebas Plagiasi.....105

ABSTRAK

Zaki, Kukuh Satria Dwi. 2026. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang dalam Mata Pelajaran Sejarah. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Kusumadyahdewi, M.AB.

Latar belakang dari penelitian ini adalah antusiasme siswa yang kurang terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Selain itu metode pengajaran yang digunakan cenderung konvensional yaitu menggunakan ceramah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card, serta menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui pemberian pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, populasi, Paired Sample t-Test, dan N-Gain Score.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan nilai signifikansi homogenitas sebesar 0,061 > 0,05. Hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,018 < 0,05, yang menunjukkan bahwa media Domino Card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen sebesar 29,63% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 18,80%. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Domino Card, Hasil Belajar, Sejarah, *Game-Based Learning*

ABSTRACT

Zaki, Kukuh Satria Dwi. 2026. Game-Based Learning Approach Using Domino Cards to Improve Grade XI Students' Learning Achievement in the History Subject at MAN 2 Malang. Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Kusumadyahdewi, M.AB.

The research starts from the lack of students' enthusiasm for the history subject. This prevents them from obtaining optimal learning achievement. In addition, the teaching method that employs the lecturing method tends to be conventional.

The research aims to reveal students' learning achievement before and after the implementation of a game-based learning approach using Domino Cards, and evaluate the influence on Grade XI students' learning achievement at MAN 2 Malang.

The researcher employed a quantitative approach and experimental method involving experimental and control classes. He gave a pretest and a posttest to both classes. The researcher used tests of normality, homogeneity, population, paired-sample t-test, and N-Gain Score.

The research results show that the data have a normal distribution and homogeneity with a significance level of $0.061 > 0.05$. The results of the paired-sample t-test for the experimental class achieve a significance level of $0.018 < 0.05$, indicating that the media of domino cards significantly influences students' learning achievement. Furthermore, the mean of the experimental class N-Gain Score is 29.63%. It is higher than that of the control class, which shows 18.80%. Therefore, the game-based learning approach using domino cards can improve students' learning achievement in the History subject.

Keywords: Game-Based Learning, Domino Card, Learning Achievement, History.

مستخلص البحث

زاكي، كوكوه ساتريا دوي. 2026. منهج التعلم القائم على الألعاب من خلال وسائل بطاقة دومينو لتحسين نتائج تعلم طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الدينية الحكومية 2 مالانج في مادة التاريخ. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وعلوم التدريس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: كوسوما دياه ديوي، الماجستيرة.

خلفية هذا البحث هي قلة حماس الطلاب في مادة التاريخ. هذا أدى إلى تحقيق نتائج التعلم غير المثالية لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، فإن طرق التدريس المستخدمة تميل إلى أن تكون تقليدية، أي باستخدام المحاضرة.

يهدف هذا البحث إلى معرفة نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد تطبيق منهج التعلم القائم على الألعاب من خلال وسائل بطاقة دومينو، وكذلك اختبار تأثيره على نتائج تعلم طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الدينية الحكومية 2 مالانج.

استخدم البحث منهجاً كمياً مع طريقة التجربة التي تشمل فصل تجريبي وفصل ضابط من خلال تقديم اختبار قبلي واختبار بعدي. شملت تقنية تحليل البيانات المستخدمة اختبار الطبيعة، التجانس، السكان، اختبار ت للعينات المزدوجة، ودرجة N-Gain.

أظهرت نتائج البحث أن البيانات تتوزع بشكل طبيعي ومتجانس مع قيمة دلالة التجانس 0,061 > 0.05. ونتائج اختبار ت للعينات المزدوجة في الصف التجريبي حصلت على قيمة دلالة 0,018 < 0.05، مما يشير إلى أن وسيلة بطاقة دومينو تؤثر تأثيرًا كبيرًا على نتائج تعلم الطلاب. علاوة على ذلك، كان متوسط قيمة N-Gain للصف التجريبي 29,63٪ أعلى مقارنة بالصف الضابط الذي بلغ 18,80٪. وبناءً على ذلك، فإن منهج التعلم القائم على الألعاب من خلال وسيلة بطاقة دومينو ثبت أنه قادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التاريخ.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui proses pendidikan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjadi manusia yang berilmu, memiliki kecakapan, serta mampu menghadapi berbagai perubahan dalam kehidupan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal.[1] Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memperhatikan bagaimana peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap kehidupan masyarakat adalah mata pelajaran sejarah. Sejarah tidak hanya mempelajari peristiwa yang terjadi pada masa lampau, tetapi juga membantu peserta didik memahami keterkaitan antara berbagai peristiwa, perubahan masyarakat, hubungan sebab-akibat, serta nilai yang dapat dipelajari dari pengalaman manusia pada masa lalu. Dengan demikian, pembelajaran sejarah seharusnya tidak ditempatkan hanya sebagai kegiatan mengingat

[1] Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003).

tanggal, nama tokoh, tempat, atau rangkaian peristiwa, tetapi juga sebagai proses untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Sejarah untuk SMA/MA yang menempatkan keterampilan konsep sejarah dan keterampilan berpikir sejarah sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sejarah mencakup kemampuan memahami peristiwa secara diakronis maupun sinkronis serta melalui proses mencari, memverifikasi, menginterpretasikan, dan menyimpulkan sumber sejarah. Materi sejarah pada jenjang SMA/MA juga mencakup pendudukan Jepang, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, perjuangan mempertahankan kemerdekaan, hingga perkembangan Indonesia pada masa berikutnya [2] Dengan demikian, pembelajaran sejarah membutuhkan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami keterkaitan antarfakta dan peristiwa, bukan sekadar menghafalkan informasi.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan dan penyampaian informasi secara satu arah dapat menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, berdiskusi, memecahkan masalah, maupun mengonstruksi pemahamannya sendiri. Penelitian mengenai pembelajaran sejarah juga menunjukkan bahwa dominasi pendekatan hafalan dapat berkaitan dengan rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik serta membatasi perkembangan kemampuan berpikir

[2] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E–Fase F untuk SMA/MA/Program Paket C," 2024.

sejarah.[3] Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran sejarah bukan hanya berkaitan dengan banyaknya materi yang harus dipelajari, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana materi tersebut disampaikan kepada peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang. Berdasarkan uraian dalam penelitian ini, sebagian peserta didik memandang mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang memiliki keterkaitan dengan kehidupan mereka pada saat ini. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah satu arah dan belum didukung oleh variasi media pembelajaran yang memadai. Kondisi tersebut berimplikasi terhadap rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran dan belum optimalnya hasil belajar. Temuan awal ini menjadi penting karena menunjukkan adanya kesesuaian antara permasalahan yang ditemukan secara teoritis dengan kondisi empiris di lokasi penelitian.

Apabila kondisi tersebut tidak mendapatkan perhatian, proses pembelajaran sejarah berpotensi menjadi kegiatan yang berpusat pada guru, sedangkan peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Padahal, pembelajaran yang efektif membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga perlu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran sehingga materi yang bersifat abstrak atau kompleks dapat disajikan secara lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat juga dapat

[3] Adi Wiranata, Johan Setiawan, Bahtiar Afwan, Meyke Garzia, dan Sinta Meilya Ulfah, "The Role of Students in History Learning at School: From Memorizing Facts to Historical Thinking and Meaning-Making in Life," HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah 14, no. 2 (2026).

membantu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar dari yang semula cenderung pasif menjadi lebih aktif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning (GBL)* atau pembelajaran berbasis permainan. *Game-Based Learning* memanfaatkan unsur permainan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan pendekatan ini, permainan tidak ditempatkan hanya sebagai kegiatan hiburan, tetapi dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mengandung tujuan, aturan, tantangan, interaksi, serta umpan balik. Plass, Homer, dan Kinzer menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* memiliki landasan pedagogis yang mengintegrasikan karakteristik permainan dengan proses belajar sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik.[4]

Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi, mengambil keputusan, menghadapi tantangan, bekerja sama, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Hasil kajian sistematis mengenai Game-Based Learning menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, kemampuan sosial dan kognitif, motivasi, serta hasil akademik, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada konteks dan bagaimana permainan tersebut dirancang serta diterapkan.[5] Dengan

[4] Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," Educational Psychologist 50, no. 4 (2015): 258–283.
[5] Xiang Li dan Norliza Kushairi, "The Impact of Game-Based Learning on Classroom Instruction: A Systematic Literature Review," Practitioner Research 7, no. 1 (2025): 26–43.

demikian, penerapan Game-Based Learning perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang akan diajarkan.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan permainan menjadi menarik karena materi sejarah memiliki banyak konsep, tokoh, kronologi, hubungan sebab-akibat, dan informasi yang perlu dipahami serta diingat oleh peserta didik. Permainan dapat digunakan untuk mengemas informasi tersebut menjadi aktivitas yang menuntut peserta didik untuk mengingat, mencocokkan, mengidentifikasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, materi sejarah yang sebelumnya dipersepsikan sebagai kumpulan informasi untuk dihafalkan dapat disajikan dalam bentuk aktivitas yang lebih interaktif. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran sejarah yang tidak hanya mengembangkan penguasaan fakta, tetapi juga keterampilan berpikir sejarah.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menerapkan prinsip tersebut adalah media kartu domino atau Domino Card. Media Domino Card memiliki bentuk yang sederhana dan relatif mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, kartu domino tidak digunakan sebagaimana permainan domino pada umumnya, tetapi dimodifikasi dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam setiap kartu. Bagian tertentu pada kartu dapat berisi pertanyaan, konsep, istilah, tokoh, peristiwa, atau informasi tertentu yang harus dipasangkan dengan jawaban atau informasi yang sesuai. Melalui mekanisme tersebut, peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga dituntut untuk mengingat dan memahami hubungan antarkonsep yang terdapat dalam kartu.

Penggunaan media Domino Card sebagai media pembelajaran juga telah diteliti pada berbagai konteks pembelajaran. Penelitian Saroh dkk. mengenai penggunaan media Domino Card Pengalamanku menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut

dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut berangkat dari permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kondisi peserta didik yang mudah merasa bosan selama proses pembelajaran.[6] Penelitian lain mengenai penerapan media permainan kartu domino juga menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran.[7] Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa media kartu domino memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Selain itu, penelitian Priatna, Iriyadi, dan Toha mengenai pengembangan media Domino Card menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memahami konsep pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Card memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dan mencapai tingkat ketuntasan belajar yang tinggi.[8] Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Domino Card tidak hanya dapat digunakan sebagai permainan, tetapi juga dapat dirancang sebagai media yang memfasilitasi proses berpikir dan pemahaman konsep.

Meskipun demikian, penelitian mengenai Domino Card yang telah dilakukan sebelumnya masih banyak berada pada konteks mata pelajaran tertentu seperti matematika, IPA, PPKn, maupun pembelajaran lainnya. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang telah dicantumkan dalam penelitian ini, terdapat penelitian mengenai Domino Card dalam pembelajaran kimia, bahasa Arab, matematika, dan bidang

---

[6] Emi Mai Saroh, Nafiah, Muhammad Thamrin Hidayat, dan Afib Rulyansa, "Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik," NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan 4, no. 3 (2023).

[7] Lia Atika Wati, Amrullah, dan Dika Areka, "Penerapan Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal) 7, no. 1 (2026).

[8] Suherman Priatna, Deni Iriyadi, dan Muhamad Toha, "Development of Domino Card Media to Improve High-Level Thinking Ability in Understanding the Concept of Fractions," JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation 8, no. 2 (2022): 127–134.

pembelajaran lainnya. Namun, penggunaan media Domino Card dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada jenjang SMA/MA, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan penting dilakukannya penelitian ini karena terdapat ruang untuk mengembangkan penggunaan media kartu domino dalam konteks pembelajaran sejarah.

Kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran tersebut semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis permainan memberikan peluang bagi guru untuk menggabungkan unsur belajar dan bermain secara terarah, sedangkan Domino Card menyediakan media konkret yang dapat digunakan untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam aktivitas mencocokkan, mengingat, berdiskusi, dan bekerja sama. Dengan demikian, penggunaan Domino Card tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, tetapi menjadi salah satu alternatif media yang dapat mendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif.

Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut memiliki banyak informasi yang saling berkaitan, seperti peristiwa menjelang proklamasi, tokoh-tokoh yang terlibat, peristiwa Rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi, pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, serta berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi. Karakteristik materi tersebut memungkinkan untuk dikemas dalam bentuk kartu yang berisi pasangan pertanyaan dan jawaban, tokoh dan perannya, peristiwa dan keterangannya, maupun konsep dan penjelasannya. Dengan cara tersebut, peserta didik dapat belajar melalui aktivitas menghubungkan berbagai informasi sejarah secara langsung.

Pemilihan media Domino Card dalam penelitian ini juga memiliki kelebihan dari sisi teknis. Media berbentuk kartu relatif sederhana, mudah dibawa, tidak membutuhkan perangkat digital, dan dapat digunakan secara berkelompok. Kondisi tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran ketika guru ingin mengurangi ketergantungan terhadap perangkat digital sekaligus tetap menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif. Selain itu, permainan dalam kelompok memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi, berdiskusi, bekerja sama, dan saling mengoreksi pemahaman selama permainan berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa permasalahan pembelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Malang tidak hanya berkaitan dengan rendahnya antusiasme peserta didik, tetapi juga berkaitan dengan perlunya variasi strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Game-Based Learning menawarkan pendekatan pembelajaran yang menempatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses belajar, sedangkan Domino Card dapat menjadi media konkret untuk menerapkan pendekatan tersebut dalam pembelajaran sejarah. Penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya potensi penggunaan media permainan dan Domino Card terhadap keterlibatan maupun hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, terdapat celah penelitian (research gap) yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu masih terbatasnya kajian mengenai penerapan media Domino Card berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA/MA, khususnya pada materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini tidak sekadar mengembangkan media Domino Card, tetapi menguji penerapannya melalui pendekatan kuantitatif untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan serta melihat pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media tersebut terhadap hasil

belajar siswa. Posisi penelitian ini menjadi berbeda dari sejumlah penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada pengembangan media atau penerapan Domino Card pada mata pelajaran selain sejarah.

Berdasarkan kondisi empiris, landasan teoritis, serta hasil penelitian terdahulu tersebut, penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MAN 2 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan tanpa menghilangkan substansi materi yang harus dipahami peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran inovatif berbasis permainan, khususnya penggunaan media Domino Card berbasis *game*, dalam konteks pembelajaran sejarah di kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana implementasi media tersebut dapat memengaruhi dinamika belajar siswa serta partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek-aspek yang menjadi perhatian utama dalam penelitian ini mencakup:

1. Kondisi respons dan hasil belajar murid-murid pada materi yang telah kami sesuaikan dengan materi yang ada disekolah, sebelum dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Domino Card?
2. Kondisi respons dan hasil belajar murid-murid pada materi peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia setelah dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Domino Card?

3. Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino cards pada hasil belajar mata pelajaran Sejarah di kelas?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi respons dan hasil belajar murid-murid pada materi yang telah kami sesuaikan dengan materi yang ada disekolah, sebelum dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Domino Card.
2. Mengidentifikasi respons dan hasil belajar murid-murid pada materi peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia setelah dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Domino Card.
3. Untuk mengukur besarnya pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan media Domino Card terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Berkontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran sejarah di tingkat MAN. Menambah khazanah penelitian terkait efektivitas penggunaan media domino card sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran interaktif berbasis permainan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran inovatif berbasis permainan. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai landasan dalam merumuskan kebijakan pembelajaran yang lebih kreatif, mendukung budaya belajar yang aktif, dan mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang variatif di seluruh mata pelajaran. Di samping itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan atau workshop terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *game.*

b. Bagi Guru Sejarah/Wali Kelas

Penelitian ini memberikan masukan bagi guru sejarah terkait penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam penyampaian materi. Guru dapat menerapkan media Domino Card sebagai metode pembelajaran alternatif guna meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan kelas. Hasil penelitian juga memberikan wawasan praktis tentang cara mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran untuk mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

c. Bagi Konselor/BK

Penelitian ini bermanfaat bagi konselor sekolah karena dapat menjadi referensi untuk memahami strategi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis permainan seperti Domino Card dapat digunakan sebagai pendekatan tambahan dalam layanan bimbingan belajar untuk membantu siswa yang

mengalami kejenuhan, kurang motivasi, atau kesulitan berkonsentrasi. Konselor dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menyusun program peningkatan motivasi dan manajemen belajar.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Domino Card juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kerja sama, kompetisi positif, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman empiris bagi peneliti dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai desain penelitian kuantitatif, proses pengambilan data, analisis statistik, serta interpretasi hasil secara ilmiah. Selain itu, penelitian ini membentuk kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar atau inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian terkait media pembelajaran berbasis permainan atau inovasi pembelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya dapat memperluas variabel penelitian, menguji efektivitas media pada mata

pelajaran lain, menerapkan metode eksperimen yang berbeda, atau mengembangkan versi media Domino Card yang lebih kompleks dan digital. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki desain penelitian agar lebih kuat dan komprehensifutnya

1.5 Orisinalitas Penelitian

Dalam sebuah penelitian ilmiah, unsur keaslian atau orisinalitas merupakan komponen penting yang harus ditunjukkan agar penelitian yang dilakukan ini tidak sekadar mengulang hasil temuan sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti perlu menelaah sejumlah studi terdahulu yng relevan sebagai dasar untuk memperlihatkan posisi dan juga bagaimana kebaruan penelitian yang sedang dilakukan. Kajian mengenai pengaplikasian media pembelajaran inovatif dan berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa, baik pada pembelajaran sejarah dan bidang studi lainnya, telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti dengan fokus dan pendekatan yang beragam. Namun, setiap penelitian memiliki ruang lingkup, subjek, serta metode yang berbeda-beda, sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan yang menyoroti implementasi media Domino Card berbasis *game* dalam konteks pembelajaran sejarah di MAN 2 Malang. Untuk memperjelas posisi dan kontribusi. Sebagai landasan penelitian, dipaparkan lima penelitian terdahulu yang relevan, lengkap dengan persamaan, perbedaan, dan aspek kebaruannya.

1. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mardhiah et al., berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh”[9] memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama

[9] Ainun Mardhiah Said dan Ali Akbar”Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh.” Lantanida Journal, 2018.

memanfaatkan media Domino Card sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Namun, keduanya berbeda Perbedaannya terletak pada konteks dan desain penelitian, di mana penelitian yang dilakukan oleh Mardhiah berfokus pada mata pelajaran kimia dan membandingkan dua jenis media permainan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran di MAN 2 Malang dengan hanya menggunakan media Domino Card untuk mengetahui pengaruhnya secara spesifik terhadap hasil belajar siswa kelas XI.

2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hairunisa & Abdurahman, berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt" [10] penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, kedua penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui aktivitas interaktif, kompetitif, dan kolaboratif yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keduanya berbeda Penelitian Alvia Hairunisa & Maman Abdurrahman (2024) berfokus pada pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menguji efektivitas media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI MAN 2 Malang. Selain itu, penelitian terdahulu menitikberatkan pada penguasaan kosakata, sementara penelitian ini

[10] Alvia Hairunisa dan Maman Abdurrahman "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 2024.

berfokus pada hasil belajar kognitif sejarah melalui pembelajaran berbasis permainan tanpa penerapan model TGT.

3. Adapun penelitian yang juga berkaitan dengan domino card yang diteliti oleh Adawiyah & Kowiyah, berjudul "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar"[11] memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan media kartu domino sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, keduanya berbeda Perbedaannya terletak pada fokus, metode, dan konteks penelitian, di mana penelitian Auliya dan Kowiyah (2021) menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media kartu domino dalam pembelajaran matematika operasi perkalian pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen untuk menguji pengaruh media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI MAN 2 Malang.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Umami Setiawan et al., n.d. Penelitian Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Aan Subhan Pamungkas (2020) berjudul "Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar"[12] memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan media kartu domino berbasis permainan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, yang sama-sama

[11] Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, 2021.
[12] Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Aan Subhan Pamungkas "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar," Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2020.

berangkat dari masalah rendahnya motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran konvensional. Namun, keduanya berbeda perbedaan utama terletak pada tujuan, pendekatan, dan konteks penelitian, di mana penelitian Setiawan dkk. (2020) berfokus pada *pengembangan media* kartu domino pecahan dengan metode Research and Development (R&D) pada siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada *mengukur efektivitas penggunaan media Domino Card* dengan metode kuantitatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI.

5. Lalu ada penelitian yang dilakukan oleh Dini Silikon, 2024 berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik" [13] memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media kartu domino sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang sama-sama berangkat dari rendahnya minat belajar akibat metode pembelajaran konvensional. Namun, keduanya berbeda dalam tujuan, pendekatan, dan konteks penelitian. Perbedaannya terletak pada konteks dan fokus penelitian, di mana penelitian Dini Silikon menerapkan kartu domino matriks untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan desain quasi-eksperimen dua kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan media Domino Card dalam pembelajaran sejarah dengan metode kuantitatif eksperimen untuk menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

[13] Dini Silikon "Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks Untuk Meningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa, 2024

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Disertasi)Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ainun Mardhiah Said dan Ali Akbar"Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh" Lantanida Journal, 2018.	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar (2018), yaitu sama-sama menggunakan media Domino Card sebagai pembelajaran berbasis permainan dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif melalui pengukuran pretest dan posttest	Perbedaannya terletak pada konteks dan desain penelitian, di mana penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran kimia dan membandingkan dua jenis media permainan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran di MAN 2 Malang dengan hanya menggunakan media Domino Card untuk mengetahui pengaruhnya secara spesifik terhadap hasil belajar siswa kelas XI.
2	Alvia Hairunisa dan Maman Abdurrahman "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 2024	Penelitian ini sama-sama menggunakan media kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, kedua penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui aktivitas interaktif, kompetitif, dan kolaboratif yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.	Penelitian Alvia Hairunisa & Maman Abdurrahman (2024) menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam konteks pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan penelitian Anda menggunakan metode kuantitatif untuk menguji efektivitas media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI MAN 2 Malang. Selain itu, penelitian terdahulu berfokus pada pemahaman kosakata bahasa Arab, sedangkan

			penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan tanpa menggunakan model TGT.
3	Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar" Jurnal Basicedu, 2021.	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah (2021), yaitu sama-sama menggunakan media kartu domino sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui kegiatan yang menarik, interaktif, dan memotivasi.	Perbedaannya terletak pada fokus, metode, dan konteks penelitian, di mana penelitian Auliya dan Kowiyah (2021) menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media kartu domino dalam pembelajaran matematika operasi perkalian pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen untuk menguji pengaruh media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI MAN 2 Malang.
4	Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Aan Subhan Pamungkas "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar" Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2020.	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Setiawan dkk. (2020), yaitu sama-sama memanfaatkan media kartu domino sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan aktivitas siswa selama proses belajar.	Perbedaan utama terletak pada tujuan, pendekatan, dan konteks penelitian, di mana penelitian Setiawan dkk. (2020) berfokus pada *pengembangan media* kartu domino pecahan dengan metode Research and Development (R&D) pada siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada *mengukur efektivitas penggunaan media Domino Card* dengan metode kuantitatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI MAN 2 Malang.
5	Dini Silikon "Penggunaan	Penelitian ini memiliki persamaan dengan	Perbedaannya terletak pada konteks dan fokus

	Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks Untuk Meningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik" Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa, 2024	penelitian Dini Silikon (2024), yaitu sama-sama menggunakan media kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta menerapkan pendekatan kuantitatif melalui pengujian perbedaan hasil belajar dengan pretest dan posttest.	penelitian, di mana penelitian Dini Silikon (2024) menerapkan kartu domino matriks untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan desain quasi-eksperimen dua kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan media Domino Card dalam pembelajaran sejarah dengan metode kuantitatif eksperimen untuk menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

Seluruh penelitian terdahulu membuktikan pentingnya melakukan inovasi dalam pembelajaran, dengan hal ini dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak monoton ataupun membosankan dan siswa dapat belajar tidak hanya dari buku yang dibaca sendiri atau mendengar ceramah yang diberikan oleh guru tetapi mereka menggabungkan kedua hal tersebut lalu diingat ingat kembali dan dituangkan ke dalam metode domino cards ini. Sehingga dari inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun penelitian itu masih parsial karena hanya menyoroti beberapa mata pelajaran saja. Oleh karena itu penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengobjekkan dalam ruang lingkup mata pelajaran Sejarah

Dari tabel tersebut tidak terdapat plagiasi dengan penelitian terdahulu karena penelitian ini karena membandingkan bagaimana jika media domino cards ini diterapkan di mata pelajaran Sejarah yang ruang lingkupnya masih di dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran domino cards sudah banyak dilakukan oleh para peneliti

terdahulu dengan beragam perspektif, mulai dari ruang lingkup mata Pelajaran matematika Bahasa Arab, di level SD dan juga SMA. Sebagian penelitian memang telah mencoba menggunakan media domino cards tetapi masih jarang yang menggunakannya dalam mata Pelajaran Sejarah yang masih dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.6 Definisi Istilah

1. Pembelajaran Berbasis Permainan

   Pembelajaran Berbasis Permainan adalah cara belajar yang menyenangkan, di mana kita membawa elemen-elemen seru dari permainan seperti adanya aturan, tantangan untuk mencapai tujuan, dan kesempatan untuk berkompetisi atau bekerja sama ke dalam kelas. Pendekatan ini tidak sekadar bermain, melainkan cara yang dirancang khusus untuk membuat siswa terlibat penuh dan merasa termotivasi saat mempelajari materi. Dalam penelitian ini, pendekatan ini adalah metode utama yang kami terapkan pada kelompok eksperimen menggunakan Media Domino Card, dengan harapan besar bahwa suasana belajar yang lebih interaktif dan menantang ini akan secara efektif mendorong dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar kognitif siswa.

2. Media Domino Card

   Media Domino Card adalah alat bantu belajar yang kami rancang secara khusus, bentuknya seperti kartu domino biasa tetapi isinya bukan titik-titik, melainkan potongan-potongan materi pelajaran. Setiap kartu dibuat untuk saling mencocokkan antara satu bagian (misalnya, pertanyaan atau konsep) dengan bagian kartu lainnya (jawaban atau definisi yang tepat). Media ini adalah "senjata utama" yang digunakan di kelompok eksperimen. Tujuannya adalah mengubah aktivitas mengulang materi yang biasanya membosankan

menjadi permainan yang menantang dan membutuhkan ketelitian, sehingga siswa lebih aktif, berdiskusi, dan secara tidak langsung menguatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang sedang diuji.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar bisa kita pahami sebagai bukti nyata dari apa yang sudah siswa kuasai atau pahami setelah proses pembelajaran selesai. Ini adalah tolak ukur yang menunjukkan seberapa jauh pengetahuan atau keterampilan mereka berubah setelah mendapatkan materi pelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur secara objektif melalui skor angka yang mereka dapatkan dari tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest). Angka-angka inilah yang akan kita bandingkan untuk melihat dan memastikan apakah penggunaan Media Domino Card benar-benar efektif dan berhasil memberikan peningkatan pemahaman yang signifikan pada siswa. Rencananya materi yang kami ambil dalam penelitian ini ialah kedatangan Jepang di Indonesia.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam enam bab utama, di mana masing-masing bab memuat pokok-pokok pembahasan yang saling berkaitan serta mendukung tujuan dan arah penelitian. Setiap bab dirancang untuk mencerminkan alur berpikir ilmiah peneliti, mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, hingga penyimpulan hasil.

Bab I berisi bagian Pendahuluan mencakup beberapa unsur penting, ada latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II memaparkan Tinjauan Pustaka, yang terdiri atas kajian teori, perspektif teori dalam Islam, serta kerangka berpikir atau kerangka konseptual yang menjadi dasar dalam menganalisis permasalahan penelitian.

Bab III membahas Metode Penelitian, yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, bab ini menyajikan berbagai temuan empiris yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian beserta hasil analisis data yang dilakukan secara sistematis. Pembahasan pada bab ini meliputi hasil analisis pretest dan posttest, uji normalitas dan homogenitas, analisis melalui Paired Sample t-Test, serta perhitungan N-Gain Score untuk mengevaluasi tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil-hasil tersebut digunakan sebagai landasan empiris dalam menjawab rumusan masalah dan menginterpretasikan efektivitas perlakuan yang diterapkan dalam penelitian.

Bab V Pembahasan, bab ini merupakan ruang analitis untuk menginterpretasikan dan mengkaji secara mendalam temuan-temuan penelitian melalui proses sintesis antara data empiris, landasan teoritis, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada analisis mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media Domino Card terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dengan demikian, bab ini tidak hanya menjelaskan makna dari temuan penelitian, tetapi

juga menempatkan hasil penelitian dalam konteks pengembangan teori dan praktik pembelajaran sejarah secara lebih luas.

Bab VI Penutup, pada bagian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah ditulis secara singkat dan padat sebagai jawaban atas rumusan masalah. Terakhir, disajikan saran bagi guru, siswa, pihak madrasah, dan peneliti selanjutnya sebagai bentuk kontribusi praktis dan akademik dari hasil penelitian ini.

Dengan sistematika enam bab ini, skripsi diharapkan tersusun secara logis, runtut, dan ilmiah, serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

A. Pembelajaran Berbasis Permainan

1. Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan menjelaskan bahwa elemen permainan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Menurut (Wahyuning, n.d.)dalam studi literatur pada *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, GBL mampu menjadikan pembelajaran IPA lebih interaktif dan meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa.[14] Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015), *game-based learning* mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, aturan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. [15] GBL juga berkorelasi dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebagai contoh, penelitian Hanifa Nur Laili, Mamluatun Ni'mah, dan Nur Fitri Amalia (2024) di Didaktika Dwija Indria menunjukkan bahwa melalui GBL pada mata pelajaran IPA, siswa dapat mengembangkan kemampuan analitis dan keingintahuan berpikir kritis. [16] Demikian pula, Qian dan Clark (2016) menyatakan bahwa permainan edukatif

[14] Sri Wahyuning, "Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning." Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI) Vol. 4, No. 2, Hal. 1-5, Oktober 2022.
[15] Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
[16] Hanifa Nur Laili,Mamluatun Ni`mah, Nur Fitri Amalia, "Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Universitas Sebelas Maret Volume 13 Nomor 3, Didaktika Dwija Indria.

dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif melalui aktivitas pemecahan masalah yang terstruktur.[17]

2. Prinsip-Prinsip Game-Based Learning

Beberapa prinsip dasar *game-based learning* meliputi:

1) Aturan yang jelas,
2) Tantangan yang bertingkat,
3) Tujuan spesifik,
4) Umpan balik langsung, dan
5) Keterlibatan aktif.[18]

3. Tujuan dan Manfaat Game-Based Learning

Pendekatan ini bermanfaat untuk:

1) Meningkatkan motivasi belajar
2) Memperkuat retensi materi
3) Melatih kemampuan berpikir kritis, dan
4) Meningkatkan interaksi antar siswa[19]

4. Langkah-Langkah Implementasi Game-Based Learning

Menurut Kim dan Park[20], implementasi pembelajaran berbasis permainan terdiri dari:

1) Perencanaan permainan
2) Penyusunan materi dan alat permainan

---

[17] Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills. *Computers in Human Behavior*, 63, 49–58.
[18] Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2012). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
[19] Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., & Asbell-Clarke, J. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
[20] Kim, S., & Park, H. (2019). Applying game-based learning in classroom instruction: A review. *Journal of Educational Technology*, 16(3), 21–30.

3) Pelaksanaan aktivitas permainan dan

4) Evaluasi hasil belajar

B. Media Domino Card

1. Pengertian Media Domino Card

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan belajar tercapai secara efektif. Arsyad, menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan perhatian siswa. Media Pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang telah dihadapi. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, efektif, dan dapat memfasilitasi keterlibatan siswa. Menurut(Siregar & Bahri, n.d.), media dapat berfungsi sebagai "perantara dari sumber informasi ke penerima informasi" yang memudahkan proses interaksi antara guru dan siswa.[21]

Dalam konteks permainan kartu domino, media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual (melalui titik atau simbol di tiap sisi kartu), tetapi juga

[21] Oloan Marianti Siregar, Samsul Bahri, "Pengembangan media berupa kartu domino pembelajaran tematik tema 3 pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 101788 marindal,"jurnal indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan) Volume 2, Nomor 2, Juni 2024

mengintegrasikan elemen *game* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.[22]

2. Konsep Media Domino Card dalam Pembelajaran

Domino Card adalah media pembelajaran berbasis kartu yang menyerupai permainan domino, namun isi kartunya berupa pertanyaan–jawaban atau konsep–contoh yang sesuai dengan materi pelajaran. Menurut penelitian Hidayati[23], media Domino Card mampu meningkatkan keaktifan siswa karena setiap kartu mengharuskan siswa mencari pasangan konsep yang tepat. Domino Card dalam Pembelajaran.

3. Keunggulan Media Domino Card

Media ini memiliki keunggulan berupa:

1) Meningkatkan interaksi antarsiswa
2) Mengurangi kejenuhan
3) Mempermudah pemahaman konsep, dan
4) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan[24]

4. Kelemahan Media Domino Card

Kelemahannya adalah membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama dan mungkin menimbulkan kebisingan saat dimainkan Fadhilah.[25]

---

[22] Alvia Hairunisa, Maman Abdurrahman, "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) Volume 4, nomor 3, 2024, hal. 904-918 Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611

[23] Hidayati, R. (2020). Penerapan media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–55.

[24] Rahmawati, D., & Sari, P. (2021). Efektivitas media pembelajaran Domino Card. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 134–142.

[25] Fadhilah, N. (2019). Pengembangan media Domino Card untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 112–120.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam perspektif pendidikan, hasil belajar merupakan indikator pencapaian kompetensi peserta didik yang terbentuk melalui proses interaksi dengan pengalaman belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Capaian tersebut tidak hanya mencerminkan tingkat penguasaan aspek kognitif, tetapi juga merepresentasikan perkembangan aspek afektif dan psikomotor sebagai manifestasi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara sistematis. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.[26] Sudjana, menambahkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dapat diukur melalui tes, observasi, dan penilaian lainnya.[27]

2. Ranah-Hasil Belajar

Dalam perspektif pendidikan, hasil belajar dimaknai sebagai serangkaian perubahan pada dimensi kemampuan dan perilaku murid-murid yang muncul sebagai implikasi dari proses pembelajaran yang telah dijalani. Tingkat perubahan tersebut menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran dan tercermin pada tingkat pencapaian hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu memenuhi kompetensi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Secara konseptual, hasil belajar mencakup tiga domain utama, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Kognitif: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi
2) Afektif: sikap, respon, motivasi

---

[26] Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans.
[27] Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil belajar*. Remaja Rosda Karya.

3) Psikomotor: keterampilan motorik, gerak, koordinasi

Dalam penelitian kuantitatif di sekolah, hasil belajar biasanya diukur melalui tes kognitif.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam perspektif pendidikan, hasil belajar peserta didik merupakan produk dari interaksi berbagai faktor yang saling memengaruhi, sehingga tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu semata. Faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar, memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran serta tingkat pencapaian kompetensi yang diharapkan, sedangkan faktor eksternal mencakup kondisi lingkungan, ketersediaan fasilitas pembelajaran, dukungan keluarga, serta kualitas interaksi pembelajaran yang dibangun oleh guru. Sinergi antara kedua kelompok faktor tersebut menjadi determinan penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Faktor-faktor tersebut berkontribusi terhadap optimalisasi proses dan hasil belajar peserta didik. (lingkungan, strategi mengajar, media pembelajaran) Uno.[28]

D. Hubungan Pendekatan Game-Based Learning melalui Media Domino Card dengan Hasil Belajar

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar karena mengaktifkan proses kognitif melalui pengalaman belajar langsung dan menyenangkan. Plass et al.[29] menegaskan bahwa permainan

[28] Uno, H. B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
[29] Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

edukatif meningkatkan retensi informasi karena siswa terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah.

Media Domino Card, sebagai salah satu bentuk *game-based learning,* mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas mencocokkan kartu yang membutuhkan pemikiran cepat dan akurat. Penelitian Hidayati[30] menunjukkan bahwa penggunaan Domino Card meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode ceramah.

Rahmawati dan Sari[31] juga menemukan bahwa media permainan seperti Domino Card mendorong siswa untuk belajar lebih fokus dan berinteraksi secara kolaboratif, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Domino Card memiliki hubungan positif dengan peningkatan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

2.2 Perspektif Teori dalam Islam

Dalam Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting karena menjadi sarana untuk mengembangkan potensi manusia dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad SAW yang menekankan kewajiban belajar, tujuan pendidikan, serta metode yang bijak dalam proses pembelajaran. Allah berfirman dalam QS. Al-Alaq 1-5:

[30] Hidayati, R. (2020). Penerapan media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–55.
[31] Rahmawati, D., & Sari, P. (2021). Efektivitas media pembelajaran Domino Card. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 134–142.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ
خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ
اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ
الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ
عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."[32]

Ayat ini menunjukkan bahwa proses belajar adalah perintah langsung dari Allah, sehingga segala bentuk metode yang mendukung pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino card, merupakan bagian dari ikhtiar untuk melaksanakan perintah tersebut. Dalam ayat ini media pembelajarannya ialah qalam.

Adapun QS. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ
اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Yang artinya: " Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"[33]

Dari ayat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sangat perlu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Allah menggunakan bentuk fisik nyata dari benda yang akan diajarkan kepada Nabi Adam. Dari hal tersebut dapat mempercepat proses belajar dan mengerti dari yang tidak tahu menjadi

[32] Qur'an Kemenag, "Surat Al-Alaq," quran.kemenag.go.id, diakses 6 April 2026, https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/96?from=1&to=19
[33] Qur'an Kemenag, "Surat Al-Baqarah ayat 31," quran.kemenag.go.id, diakses 6 April 2026, https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=31&to=31

tahu kepada Nabi Adam. Maka dari itu penting menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa dan membuat media yang menarik siswa untuk belajar tetapi dengan pertimbangan efisien waktu serta kemudahan teknis penggunaannya.

Dengan demikian, penggunaan domino card bukan sekadar strategi pedagogis, tetapi juga dapat menjadi media bentuk fisik agar peserta didik juga dapat mengurangi penggunaan gawai. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media domino card sesuai dengan perspektif Islam yang menekankan pentingnya penyampaian ilmu dengan cara yang bijak, menyenangkan, dan mudah dipahami. Hal ini mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam, yaitu mencetak generasi yang berilmu, kreatif, dan berakhlak mulia.

2.3 Kerangka Berpikir

Media Domino Card berbasis *game* mengintegrasikan unsur visual, permainan, kolaborasi, dan *problem solving*. Penelitian (Wahyuning, n.d.) menunjukkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran[34] Penelitian lain oleh (Hikmah et al., n.d.) membuktikan bahwa media gamifikasi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan tantangan dan kesenangan. [35] Dari teori-teori ini, media Domino Card diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menantang

[34] Sri Wahyuning, "Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning," Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI) Vol 4, No 2 (2022)
[35] Nurul Hikmah, M. Jamhuri. "The Application Of Gamification-Based Learning Media To Student Interest In Learning PAI In Purwosari III Elementary School," Jurnal Umsu Vol 5, No 1 (2025)

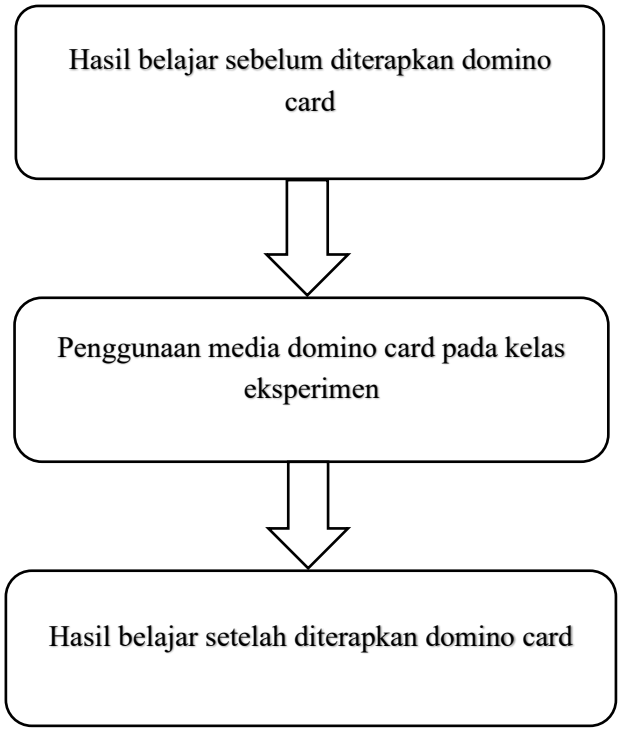
sehingga mendorong keaktifan siswa sehingga diharapkan dari situ juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam Islam, proses belajar harus dilakukan dengan cara yang bijak, penuh hikmah, dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media domino card dipandang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus selaras dengan prinsip pendidikan Islam.

Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran idealnya menyenangkan dan memotivasi siswa. Media Domino Card berbasis *game* sesuai dengan prinsip ini karena memudahkan pemahaman dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa penggunaan Media Domino Card dengan pendekatan berbasis permainan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih atraktif, interaktif, serta memberikan tantangan yang menyenangkan bagi peserta didik. Lingkungan belajar yang interaktif tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas berdiskusi, bekerja sama, serta terlibat langsung dalam permainan edukatif. Ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran turut meningkat karena informasi yang disajikan terasa lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan tidak menimbulkan kejenuhan. Sinergi antara keterlibatan aktif dan minat belajar yang semakin tinggi pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah secara lebih efektif serta mendorong peningkatan capaian akademik siswa pada mata pelajaran sejarah.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui penggunaan media Domino Card juga berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar, penguatan motivasi internal, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih sederhana. Peningkatan aktivitas dan motivasi tersebut secara langsung memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan awal yang diajukan peneliti sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diuji, dan berbeda dari fakta yang sudah terbukti. Tujuan hipotesis adalah untuk mengetahui apakah dugaan tersebut benar atau salah, serta menentukan apakah jawaban sementara itu dapat diterima atau ditolak. Disebut sementara karena kebenarannya masih memerlukan pembuktian melalui data penelitian. Dengan demikian, keabsahan hipotesis baru dapat diterima apabila didukung oleh bukti empiris yang kuat.

Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H0: Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.
2. H1: Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik (misalnya nilai hasil belajar), kemudian menganalisis data menggunakan teknik statistik sehingga dapat menarik kesimpulan yang objektif serta dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Menurut penjelasan dari literatur metodologi, metode kuantitatif adalah metode ilmiah yang "menggunakan pengumpulan data numerik dengan variabel-variabel yang dapat diukur secara objektif, kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan."[36]

Jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian kuasi-eksperimen / eksperimen semu dengan desain pretest–posttest non-randomized control group. Dengan desain ini, peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media Domino Card, serta membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (jika memungkinkan). Pilihan jenis ini sesuai dengan karakteristik penelitian

[36] Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). *Metode penelitian kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk analisis data*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(3), 11279–11289. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32467.

kuantitatif untuk menguji pengaruh variabel perlakuan terhadap variabel hasil secara empiris dan sistematis.

3.2 Lokasi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang yang berlokasi di sisi selatan Kabupaten Malang tepatnya di Jl Mayor Damar No.35 Desa Pagedangan, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang ini memiliki siswa dengan latar belakang beragam, termasuk tantangan dalam partisipasi belajar karena beban kurikulum yang padat, yang kami maksud disini ialah kegiatan siswa yang cukup padat baik kegiatan akademik maupun non akademik. Lalu MAN 2 Malang ini terletak di Kabupaten Malang, Jawa Timur, atau tepatnya di Malang bagian Selatan yang mudah dijangkau dari lokasi peneliti. Hal ini memungkinkan pengumpulan data secara intensif melalui observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi tanpa kendala geografis yang signifikan. Aksesibilitas ini penting untuk memastikan kelancaran proses penelitian kuantitatif yang memerlukan interaksi langsung dengan subjek penelitian. Selain itu Peneliti telah mendapatkan rekomendasi dari pihak sekolah dan izin resmi untuk mengakses data, memastikan etika penelitian terjaga.

3.3 Variabel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, variabel merupakan konsep yang memiliki nilai yang dapat berubah dan diukur secara objektif. Variabel diperlukan untuk melihat hubungan atau pengaruh yang terjadi dalam penelitian. Menurut Putra

et al.[37], variabel penelitian adalah "segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan ditarik kesimpulan."

Sementara itu, Siroj et al.[38] juga menjelaskan bahwa variabel dalam penelitian kuantitatif harus dapat diukur secara numerik dan memiliki indikator yang jelas agar dapat dianalisis secara statistik. Berdasarkan judul penelitian "Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang", penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

Variabel Bebas *(Independent Variable)*. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain. Mahardini et al.[39] menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel terikat dalam suatu hubungan kausal.

Pada penelitian ini, yang dimaksud variabel bebas adalah mengukur pretest dan posttest pada 2 kelas eksperimen, dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Variabel Terikat (Dependent Variable). Hasil Belajar Siswa. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Siroj et al. (2024)[40]

---

[37] Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2023). Desain penelitian kuantitatif: Pengertian dan macam-macam jenisnya. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5(3).

[38] Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). *Metode penelitian kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk analisis data*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(3), 11279–11289.

[39] Mahardini, D. F., Kasenda, I., Afgani, M. W., & Isnaini. (2024). Quantitative research philosophy in research methodology. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, 9(4).

[40] Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). *Metode penelitian kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk analisis data*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, **7**(3), 11279–11289.

menyebutkan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang mengalami perubahan sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang.

Indikator hasil belajar dapat berupa:

1) Nilai pretest dan posttest
2) Penguasaan materi
3) Peningkatan skor setelah intervensi

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi dasar dalam suatu penelitian, baik berupa individu, objek, peristiwa, maupun hal lain yang dianggap relevan untuk dikaji. Dalam penelitian kuantitatif, populasi menjadi aspek penting untuk menentukan ruang lingkup generalisasi hasil penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan data dari pihak sekolah, jumlah siswa dalam dua kelas tersebut sebanyak 32 siswa, yaitu masing-masing kelas terdiri dari 16 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan sumber data penelitian dengan tujuan mewakili karakteristik populasi secara

proporsional. Menurut Sugiyono[41], "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.*"*

Karena jumlah populasi penelitian relatif kecil (32 siswa), maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (saturated sampling), yaitu teknik penentuan sampel ketika seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena seluruh populasi dianggap mampu memberikan data yang representatif.

Tabel 3. 1 Distribusi Sampel per Kelas

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
XI-1	16	16
XI-3	16	16
Total	32	32

Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa, yang terdiri dari seluruh siswa kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang.

3.5 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil pengisian instrumen berupa tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Menurut Wulandari[42], "data primer adalah data yang diperoleh peneliti

[41] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitiatif, Dan R&D (Penerbit Alfabeta Bandung, 2019).
[42] Wulandari, S. (2020). Analisis Data Primer dalam Penelitian Pendidikan. Journal of Educational Development, 8(1), 1–8.

secara langsung dari sumber pertama melalui instrumen atau pengukuran yang telah disusun"

Sementara itu, data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumen nilai dari sekolah, seperti nilai PTS, nilai PAS, serta nilai rapor mata pelajaran sejarah. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia dan diperoleh dari dokumen resmi sekolah. Menurut Lestari dan Wahyun [43], "data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang telah tersedia dalam bentuk dokumentasi atau arsip resmi."

Sumber data dalam penelitian ini meliputi siswa kelas XI-1 dan XI-3 MAN 2 Malang sebagai responden utama, guru mata pelajaran sejarah yang menyediakan akses nilai belajar, serta bagian Tata Usaha/Kurikulum yang memberikan data administrasi sebagai pendukung. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti memastikan bahwa dokumen yang digunakan berasal dari sumber resmi sekolah dan telah diverifikasi kesesuaiannya.

3.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar (Pretest & Posttest)
    1) Untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan media domino card.
    2) Tes berupa soal tertulis objektif (pilihan ganda), disusun berdasarkan silabus Sejarah kelas XI di MAN 2 Malang dan indikator kompetensi yang relevan.

[43] Lestari, I., & Wahyuni, S. (2018). Pemanfaatan Data Sekunder dalam Penelitian Pendidikan. Equilibrium: Jurnal Ekonomi Syariah, 6(2), 214–223.

Prosedur:

1. Pretest diberikan sebelum perlakuan (pembelajaran konvensional).
2. Setelah penerapan media domino card (pembelajaran berbasis permainan), diberikan posttest yang setara (baik dalam tingkat kesulitan maupun cakupan materi).
3. Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman/hasil belajar siswa.

3.7 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Iskandar Baba, uji validitas berfungsi untuk mengetahui tingkat ketepatan dan keakuratan suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa instrumen dianggap valid apabila alat ukur yang digunakan mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya.[44]

Uji validitas dilakukan terhadap setiap butir pernyataan dan kami menggunakan validasi ahli atau *expert jugjement* ke salah satu dosen sejarah, validitas isi dilakukan dengan menggunakan teknik *expert judgement*, yaitu penilaian oleh ahli terhadap instrumen penelitian. Instrumen divalidasi oleh dosen ahli di bidang pendidikan sejarah untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan bahasa, serta kesesuaian dengan indikator pembelajaran. Hasil penilaian ahli digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

[44] Sugiyono

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, secara umum instrumen penelitian telah menunjukkan kesesuaian yang baik antara Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), indikator, dan butir soal yang disusun. Validator menilai bahwa substansi materi yang diukur telah relevan dengan kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran sejarah. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan instrumen. Validator menyarankan agar setiap butir soal diberikan narasi atau stimulus pendukung sehingga konteks soal menjadi lebih jelas dan mampu mengukur kemampuan berpikir peserta didik secara lebih mendalam. Selain itu, jumlah butir soal juga disarankan untuk ditambah agar cakupan materi yang diujikan lebih representatif serta mampu menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik secara komprehensif.

Berdasarkan hasil penilaian dan masukan yang diberikan, validator menyatakan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian di MAN 2 Malang dengan beberapa revisi sesuai saran yang diberikan. Oleh karena itu, instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai rekomendasi validator.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

1. Pretest dan Posttest

Peneliti membagikan form online yang berisi soal pada salah satu bab mata pelajaran Sejarah kepada siswa, untuk mengukur Pendekatan Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino Card (X1) dan Hasil

Belajar (X2). Pengisian dilakukan pada waktu yang disepakati bersama guru di pengampu mata pelajaran Sejarah.

2. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan nilai Sejarah kelas XI-1 (X) dan XI-3 (Y) dari dokumen resmi sekolah (rapor pengetahuan semester berjalan atau UTS/UAS terbaru) melalui guru IPS/wali kelas, dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas siswa.

3.9 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terhadap hasil belajar Sejarah siswa kelas XI MAN 2 Malang. Analisis dilakukan dalam empat tahap, yaitu analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, analisis korelasi, dan teknik analisis data inferensial.

1. Analisi Deskriptif

   Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai,

   1) motivasi dan persepsi siswa terhadap penggunaan media Domino Card (berdasarkan angket),
   2) Hasil belajar siswa sebelum perlakuan (pretest),
   3) Hasil belajar siswa setelah perlakuan (posttest).

      Data dianalisis menggunakan:

      - Mean (rata-rata)
      - Median
      - Modus
      - Standar deviasi

- Rentang (range)
- Persentase kategori skor

Hasil analisis deskriptif akan menggambarkan kecenderungan data serta perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal.

Pengujian dilakukan menggunakan:

- Uji Shapiro–Wilk (karena sampel < 50)

Kriteria keputusan:

- Jika Sig > 0.05 → data berdistribusi normal
- Jika Sig ≤ 0.05 → data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok adalah sama.

Pengujian dilakukan dengan Levene's Test. Kriteria keputusan:

- Jika Sig > 0.05 → varians data homogen
- Jika Sig ≤ 0.05 → varians data tidak homogen

Hasil kedua uji prasyarat ini menentukan apakah analisis selanjutnya dapat menggunakan teknik parametrik atau non-parametrik.

3. Teknik Analisis Data

Karena penelitian ini bertujuan melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta hubungan antara media Domino Card dengan motivasi dan hasil belajar, maka teknik analisis yang digunakan adalah:

1. Uji Gain Score (Normalized Gain)

   Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest.

$$g = \frac{(Post - test - Pre - test)}{(100 - Pre - test)}$$

   Interpretasi:

   - g ≥ 0.70 → Peningkatan tinggi
   - 0.30 ≤ g < 0.70 → Peningkatan sedang
   - g < 0.30 → Peningkatan rendah

2. Uji t (Paired Sample t-Test)

   Untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan media Domino Card.

   Kriteria:

   - Sig (2-tailed) < 0.05 → terdapat perbedaan signifikan
   - Sig ≥ 0.05 → tidak terdapat perbedaan signifikan

3. Korelasi Product Moment Pearson

   Untuk mengetahui hubungan antara reaksi siswa (X) dengan hasil belajar (Y).

3.10 Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

   Tahap ini berfokus pada perizinan, pengembangan instrumen, dan penentuan kelompok sampel.

   1) Perizinan Penelitian: Mengurus surat izin dan rekomendasi penelitian dari kampus ke MAN 2 Malang.
   2) Penentuan Sampel: Menentukan kelas yang akan menjadi kelompok eksperimen (kelas XI-1) dan kelompok kontrol (kelas XI-3).
   3) Pengembangan Instrumen:
      - Instrumen Tes (Pretest dan Posttest): Menyusun kisi-kisi dan butir soal hasil belajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan menggunakan media Domino Card.
      - Instrumen Non-Tes (Angket Respon Siswa): Menyusun angket respons siswa terhadap penggunaan media Domino Card.
   4) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen: Melakukan uji coba instrumen tes dan angket kepada kelompok siswa yang memiliki karakteristik setara dengan sampel, namun bukan kelompok yang diteliti (misalnya, Kelas XI-2). Tujuannya adalah memastikan instrumen valid dan reliabel.
   5) Finalisasi Instrumen: Memperbaiki dan memperbanyak instrumen yang sudah divalidasi dan siap digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini mencakup pemberian tes awal (pretest), pemberian perlakuan (*treatment*), dan pemberian tes akhir (posttest).

1) Pemberian Pretest

- Tujuan: Untuk mengetahui kondisi awal dan kesetaraan hasil belajar antara Kelompok Eksperimen (XI-1) dan Kelompok Kontrol (XI-3) sebelum perlakuan.
- Prosedur: Tes awal (Pretest) yang sama akan diberikan kepada kedua kelompok. Waktu pengerjaan akan distandarisasi.

2) Pemberian Perlakuan (Treatment)

- Kelompok Eksperimen (XI-1): Pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasikan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Media Domino Card. Peneliti bertindak sebagai pengajar sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- Kelompok Kontrol (XI-3): Pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional (metode ceramah, diskusi, dan penugasan) tanpa menggunakan media Domino Card. Materi yang diajarkan adalah materi yang sama persis dengan kelompok eksperimen.
- Observasi: Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti akan menggunakan Lembar Observasi Aktivitas Belajar untuk merekam

keterlibatan dan aktivitas siswa selama menggunakan media Domino Card.

3) Pemberian Posttest

- Tujuan: Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah masing-masing kelompok menerima perlakuan yang berbeda.
- Prosedur: Tes akhir (Posttest), yang memiliki butir soal setara dengan Pretest, diberikan kepada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini adalah proses pengolahan dan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis penelitian.

1) Skoring Data: Memberikan skor pada lembar jawaban Pretest, Posttest, dan Angket Respon Siswa.
2) Uji Prasyarat Analisis:
   - Uji Normalitas: Menguji apakah data hasil belajar (Pretest dan Posttest) berdistribusi normal.
   - Uji Homogenitas: Menguji apakah varians data hasil belajar dari kedua kelompok adalah homogen.
3) Uji Hipotesis (Uji Beda Rata-rata): Menggunakan Uji-t (Independent Sample T-Test) untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar Posttest antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

4) Analisis Peningkatan (Gain Score): Menghitung nilai peningkatan hasil belajar (Gain Score) untuk melihat efektivitas media, menggunakan rumus Normalized Gain(g)

$$g = \frac{(Post - test - Pre - test)}{(100 - Pre - test)}$$

Interpretasi nilai N-Gain dalam penelitian ini mengacu pada klasifikasi Hake (1999), yaitu kategori tinggi apabila nilai N-Gain ≥ 0,70, kategori sedang apabila 0,30 ≤ N-Gain < 0,70, dan kategori rendah apabila N-Gain < 0,30.

g ≥ 0,70	= Tinggi
0,30 ≤ g < 0,70	= Sedang
g < 0,30	= Rendah

4. Tahap Pelaporan

Tahap akhir dari penelitian adalah menyusun laporan hasil penelitian. Peneliti menuliskan semua proses, temuan, analisis, dan kesimpulan penelitian ke dalam bentuk laporan skripsi, yang akan diuji dan dinilai sebagai salah satu syarat kelulusan di perguruan tinggi.

BAB IV

DATA HASIL PENELITIAN

4.1 Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MAN 2 Malang
Alamat Sekolah	: Jl. Mayor Damar No.35 Pagedangan, Kecamatan Turen Kabupaten Malang
NPSN	: 20584237
NSM	: 161165070002
E-mail Sekolah	: manturen@kemenag.go.id
Nama Kepala Sekolah	: Titien Sumartin, S.Pd
Akreditasi Sekolah	: B

4.2 Sejarah Berdirinya

Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang tumbuh dan berkembang dari Madrasah Swasta yaitu Madrasah Aliyah Miftahul Huda Turen. Madrasah Aliyah Miftahul Huda berdiri tahun 1986 berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur dengan piagam pendirian terdaftar dengan nomor W.m.06.02/370/3-c/ket./1987 tertanggal 15 September 1987, yang dipelopori oleh Bapak Kyai H. Iskan Abdullatif (Alm) sekaligus sebagai ketua yayasan beserta tokoh masyarakat yang terletak di dusun Bokor, Desa Pagedangan Kecamatan Turen, yang akhirnya pindah lokasi di jalan Kauman 18 Turen Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur.

Pada tahun 2006 Madrasah Aliyah Miftahul Huda diajukan untuk menjadi Madrasah Aliyah Negeri, pengajuan Penegerian Madrasah Aliyah Miftahul Huda dilakukan atas dasar beberapa pertimbangan salah satunya, Kabupaten Malang yang wilayahnya meliputi 33 kecamatan hanya memiliki 1 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) yaitu: MAN Gondanglegi. Selain hal ini Kecamatan Turen merupakan salah satu dari 33 kecamatan yang ada di kabupaten Malang yang perhatian masyarakatnya terhadap pendidikan cukup tinggi, ini terbukti terpilihnya SMA Negeri Turen menjadi SMA teladan dan SMK Negeri Kelautan Turen menjadi sekolah unggulan tingkat Jawa Timur. Sementara masyarakat khususnya wali murid dari MTs dan SMP yang punya perhatian khusus terhadap pendidikan agama untuk putra-putrinya yang berada disekitar Madrasah Aliyah Miftahul Huda mengharap dengan sangat adanya Madrasah Aliyah Negeri di Turen untuk mengimbangi kebutuhan religinya.

Setelah memenuhi syarat secara administrasi maupun hal – hal yang berhubungan dengan kelengkapan untuk menjadi Madrasah Aliyah Negeri, maka Penetapan Surat Keputusan Penegerian Madrasah Aliyah Miftahul Huda Turen turun. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia (KMA) tertanggal 06 Maret 2009 dengan nomor 49 tahun 2009 tentang penetapan Madrasah Aliyah Negeri, dengan nama Madrasah Aliyah Negeri Turen.

Dalam perkembangannya Madrasah Aliyah Negeri Turen mendapatkan wakaf dari Bapak Asmu'i yang bertempat di jalan Mayor Damar 35 Bokor – Pagedangan Kecamatan Turen Kabupaten Malang, sehingga Madrasah Aliyah Negeri Turen menempati di lahan yang baru. Sebelum menempati lahan yang baru Madrasah Aliyah Negeri Turen menempati lahan di gedung lama jalan Kauman 18 Turen.

4.3 Visi dan Misi Sekolah

Visi

Terwujudnya lulusan yang bertaqwa, berprestasi dan berkarakter Islami.

Misi

1. Memberdayakan semua potensi yang ada baik berupa sumber daya manusia, material dan financial untuk mewujudkan lulusan-lulusan yang berkualitas tinggi dalam bidang keimanan dan ketaqwaan.
2. Memberi pelayanan seoptimal mungkin pada peserta didik dalam pendidikan
3. Bimbingan dan pelatihan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Meningkatkan pencapaian prestasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam bidang akademik, non akademik.
5. Meningkatkan kompetensi siswa dalam menjalin hubungan sosial budaya dengan masyarakat dan alam sekitarnya, yang dijiwai dengan nilai-nilai Islam.
6. Menjalin hubungan yang lebih harmonis untuk meningkatkan peran serta masyarakat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang islami dan berakhlaqul karimah.

4.4 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar tersebut diketahui melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelas. Dalam mengukur hasil belajar, instrumen yang digunakan berupa soal sebanyak 20 butir. Soal pretest dan posttest tersebut telah melalui proses validasi menggunakan teknik expert judgment dan dinyatakan valid serta reliabel.

4.4.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card

Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan menggunakan validitas ahli (expert judgment). Instrumen tes hasil belajar yang digunakan terlebih dahulu dikonsultasikan dan dinilai oleh dosen ahli bidang pendidikan sejarah di lingkungan kampus. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi soal dengan indikator pembelajaran, ketepatan redaksi soal, serta kesesuaian level kognitif yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penilaian validator, instrumen tes hasil belajar dinyatakan layak digunakan dengan beberapa catatan perbaikan, yaitu penyesuaian redaksi soal agar lebih jelas dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, serta memastikan level kognitif pada setiap butir soal telah sesuai untuk mengukur hasil belajar siswa secara tepat. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, instrumen tes hasil belajar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian di MAN 2 Malang.

Tabel 4.1 Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Pretest	No	Pretest
1.	65	9.	75
2.	90	10.	90
3.	55	11.	75

4.	70	12.	65
5.	65	13.	70
6.	65	14.	75
7.	60	15.	45
8.	95	16.	60

Berdasarkan hasil pretest pada kelas kontrol, diperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran pada materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum menguasai materi secara optimal. Hal ini terlihat dari masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol masih berada pada kategori yang beragam. Sebagian siswa telah memiliki pemahaman dasar mengenai materi yang akan dipelajari, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa kelas kontrol masih memerlukan penguatan konsep agar dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil pretest kelas kontrol menjadi data awal yang digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran

dengan metode yang biasa diterapkan oleh guru. Dengan demikian, perubahan nilai yang diperoleh pada saat posttest nantinya dapat digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.2 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No	Pretest	No	Pretest
1.	75	9.	80
2.	95	10.	65
3.	100	11.	80
4.	65	12.	80
5.	90	13.	90
6.	75	14.	75
7.	70	15.	95
8.	85	16.	85

Berdasarkan hasil pretest pada kelas eksperimen, diperoleh informasi mengenai kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah dan belum seluruhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki penguasaan materi yang maksimal sebelum diberikan perlakuan.

Variasi nilai yang diperoleh siswa menunjukkan adanya perbedaan tingkat pemahaman awal terhadap materi peristiwa-eristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Meskipun terdapat beberapa siswa yang telah memahami sebagian materi, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman mereka.

Data pretest pada kelas eksperimen digunakan sebagai dasar untuk mengukur efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card. Hasil tersebut akan dibandingkan dengan hasil posttest setelah perlakuan diberikan, sehingga dapat diketahui sejauh mana media Domino Card mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

4.4.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card pada kelas eksperimen. Posttest diberikan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Data hasil posttest yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Selain itu, hasil posttest juga menjadi dasar dalam menganalisis efektivitas penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Posttest Kelas Kontrol

No	Posttest	No	Posttest
1.	80	9.	90
2.	80	10.	90
3.	100	11.	100
4.	80	12.	75
5.	85	13.	70
6.	85	14.	85
7.	85	15.	90
8.	80	16.	75

Berdasarkan hasil posttest pada kelas kontrol, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan telah memberikan

tambahan pemahaman kepada siswa terhadap materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas kontrol diperoleh melalui pembelajaran yang berlangsung tanpa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card. Hasil posttest ini selanjutnya digunakan sebagai pembanding terhadap hasil belajar kelas eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Domino Card terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No	Posttest	No	Posttest
1.	95	9.	80
2.	100	10.	100
3.	100	11.	95
4.	80	12.	100
5.	85	13.	85
6.	100	14.	95
7.	90	15.	90
8.	90	16.	95

Berdasarkan hasil posttest pada kelas eksperimen, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card. Sebagian besar siswa mampu memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan saat pretest, yang menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Card mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan selama pembelajaran juga membantu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan kerja sama antarsiswa dalam proses belajar.

4.4.3 Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terhadap hasil belajar siswa, dilakukan serangkaian pengujian statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji Paired Sample t-Test, dan uji N-Gain Score. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Domino Card.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,018. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,018 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang pada mata pelajaran Sejarah.

Selain itu, hasil analisis N-Gain Score menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 29,63%, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 18,80%. Meskipun kedua kelas masih berada pada kategori rendah, nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Card mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media Domino Card mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan permainan edukatif melalui aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mudah dan mendalam.

Tabel 4.5 Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Keterangan	Sig.	a	Kesimpulan
Hasil Belajar	Eksperimen	Pretest	.385	0,05	Normal
		Posttest	.313	0,05	Normal
	Kontrol	Pretest	.689	0,05	Normal

		Posttest	.313	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen untuk pretest sebesar 0,385 dan posttest sebesar 0,313. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai signifikansi pretest sebesar 0,689 dan posttest sebesar 0,313. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Homogenitas

Variabel		Sig.	a	Kesimpulan
Hasil Belajar	Based on mean	0.061	0.05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.4 menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,061. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,061 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t.

Tabel 4.7 Uji Paired Sample t-test

Paired Sample t-test		mean	t	df	sig
Pair 1	Pre kontrol Post kontrol	-15.00000	-3.223	15	.006
Pair 2	Pre eksperimen Post eksperimen	-8.43750	-2.648	15	0.018

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 4.5, diketahui bahwa pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,006, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,018. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas.

Tabel 4.8 N Gain Score

Kelas	Mean N-Gain (%)	Kategori	Kesimpulan
Eksperimen	29,63	Rendah	Lebih tinggi
Kontrol	18,80	Rendah	Lebih rendah

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score, diperoleh rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 29,63%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 18,80%.

Kedua kelas termasuk dalam kategori rendah. Namun demikian, kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga penggunaan media Domino Card memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card

Data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik belum memperlihatkan penguasaan materi yang memadai sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang dipelajari belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk membantu peserta didik memperdalam pemahaman konseptual serta meningkatkan penguasaan materi secara bermakna.

Hasil pengukuran kemampuan awal juga memperlihatkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih relatif rendah. Meskipun sebagian kecil siswa telah memiliki pengetahuan dasar mengenai materi yang akan dipelajari, mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diujikan. Rendahnya penguasaan materi tersebut tercermin dari masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Data pretest yang diperoleh dalam penelitian ini merepresentasikan kondisi awal kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan kondisi tersebut,

pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Melalui penerapan pendekatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih mudah mengonstruksi pemahaman terhadap materi, serta mencapai peningkatan hasil belajar secara optimal.

Rendahnya capaian hasil belajar pada tahap awal penelitian diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari kondisi internal peserta didik maupun faktor eksternal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu faktor eksternal yang diduga berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah dominasi penerapan pendekatan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada metode ceramah dan pemberian tugas menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik belum berkembang secara optimal. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, serta membangun pemahaman secara mandiri terhadap materi pembelajaran menjadi terbatas.

Dominannya peran guru dalam kegiatan pembelajaran juga menyebabkan peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif, bukan sebagai subjek utama yang aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut berdampak pada minimnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif, seperti berdiskusi, mengemukakan pertanyaan dan pendapat, serta bekerja sama dengan sesama peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran belum mampu menyediakan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman secara mandiri. Situasi tersebut berpotensi menurunkan tingkat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran

berlangsung sehingga pemahaman terhadap materi tidak berkembang secara optimal dan mendalam.

Selain itu, kurangnya variasi dalam pelaksanaan pembelajaran berpotensi menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran Sejarah yang sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang identik dengan kegiatan menghafal. Rendahnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik tersebut pada akhirnya dapat memberikan dampak negatif terhadap capaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan optimal.

Temuan penelitian ini dapat dianalisis berdasarkan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, yang memandang hasil belajar sebagai perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mereka alami. Dengan demikian, rendahnya skor pretest menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik sebelum pemberian perlakuan belum mampu memberikan kontribusi yang optimal terhadap pembentukan pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan perspektif Hamzah B. Uno, rendahnya hasil belajar pada tahap awal penelitian dapat dipahami sebagai konsekuensi dari interaksi antara faktor internal

dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, kemampuan awal, dan kesiapan belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, rendahnya hasil belajar yang ditemukan pada tahap awal penelitian diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, terutama faktor eksternal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan memfasilitasi pembentukan pemahaman secara optimal.

Temuan awal penelitian juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Padahal, keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar, memperkuat partisipasi aktif, dan memperbaiki kualitas pengalaman belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif dan berimplikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperoleh dukungan empiris dari penelitian Ainun Mardhiah Said dan Ali Akbar yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar sebelum penerapan media pembelajaran berbasis permainan berkaitan erat dengan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Dini Silikon yang menunjukkan bahwa capaian pretest peserta didik masih berada pada kategori rendah sebelum diterapkannya media kartu domino matriks. Kesesuaian temuan tersebut memperkuat pentingnya

penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan partisipasi aktif serta memperdalam pemahaman konseptual peserta didik.

Ditinjau dari perspektif teori *Game-Based Learning*, rendahnya hasil belajar pada tahap awal penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan belajar yang interaktif, menantang, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Menurut Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah pola pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, peserta didik diharapkan mampu membangun pemahaman secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, efektif, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah masih memerlukan peningkatan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan tersebut mengindikasikan pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar sebagai faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif karena mampu menghadirkan

pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berimplikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar secara optimal.

5.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card

Hasil analisis data posttest menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media Domino Card. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran tersebut memberikan kontribusi positif terhadap penguatan pemahaman konseptual dan peningkatan capaian hasil belajar pada materi yang dipelajari. Perubahan tersebut tercermin dari meningkatnya tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Sejarah dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik memberikan kesempatan yang lebih luas bagi mereka untuk mengonstruksi pemahaman secara lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media Domino Card berpotensi dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Sejarah serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Di samping perbedaan peningkatan hasil belajar tersebut, penelitian ini juga menemukan perbedaan pada aspek waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menyelesaikan soal posttest. Peserta didik pada kelas eksperimen diketahui mampu menyelesaikan soal posttest dalam waktu yang relatif lebih cepat dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card tidak hanya berkaitan dengan perubahan capaian nilai, tetapi juga memberikan gambaran mengenai efisiensi

peserta didik dalam memahami dan merespons soal yang diberikan setelah proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, mengingat informasi, dan menghubungkan konsep selama permainan memiliki pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Kondisi tersebut diduga membantu peserta didik mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari ketika menghadapi soal posttest, sehingga proses pengerjaan dapat berlangsung lebih cepat.

Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa keberhasilan suatu pendekatan pembelajaran tidak selalu dapat dilihat hanya dari besarnya selisih nilai antara pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, peningkatan skor absolut kelas kontrol memang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen, tetapi ketika peningkatan tersebut dianalisis menggunakan N-Gain, kelas eksperimen justru menunjukkan nilai peningkatan yang lebih tinggi. Selain itu, dari aspek waktu pengerjaan posttest, peserta didik pada kelas eksperimen mampu menyelesaikan soal lebih cepat dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan karakteristik peningkatan antara kedua kelas, yaitu kelas kontrol menunjukkan perubahan skor absolut yang lebih besar, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan N-Gain yang lebih tinggi dan waktu pengerjaan posttest yang lebih cepat. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media Domino Card memberikan kontribusi tidak hanya pada capaian hasil belajar, tetapi juga pada proses peserta didik dalam memahami dan merespons materi yang telah dipelajari.

Kecepatan pengerjaan soal pada kelas eksperimen dapat dipahami dalam kaitannya dengan karakteristik Game-Based Learning yang memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas yang berulang, interaktif, dan memberikan umpan balik secara

langsung. Selama permainan Domino Card, peserta didik secara tidak langsung melakukan proses pengulangan terhadap berbagai informasi sejarah melalui kegiatan mencocokkan kartu dan mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok. Aktivitas tersebut memungkinkan informasi yang sebelumnya diperoleh melalui penjelasan guru diproses kembali melalui kegiatan yang bersifat aktif. Dengan demikian, ketika peserta didik menghadapi soal posttest, mereka tidak hanya mengandalkan ingatan terhadap penjelasan yang diterima, tetapi juga memiliki pengalaman sebelumnya dalam mengenali dan menghubungkan informasi yang terdapat pada materi. Hal tersebut dapat membantu mempercepat proses pemanggilan kembali informasi ketika mengerjakan soal.

Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menguatkan konsep *Game-Based Learning* yang menekankan bahwa integrasi unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar. Pemanfaatan elemen permainan dalam desain pembelajaran memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Menurut Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, pendekatan *Game-Based Learning* mengintegrasikan berbagai komponen permainan, seperti tujuan, aturan, tantangan, dan umpan balik ke dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan komponen-komponen tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik, memperkuat keterlibatan aktif peserta didik, serta membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dampaknya, peserta didik memperoleh dukungan yang lebih optimal dalam memahami, mengolah, dan mempertahankan materi pembelajaran sehingga pada akhirnya memberikan implikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan memiliki

potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan capaian belajar peserta didik.

Penerapan media Domino Card melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif terbukti lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik didorong untuk terlibat secara aktif melalui aktivitas mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide, berdiskusi, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tantangan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, keberadaan unsur permainan dalam media Domino Card turut berkontribusi dalam meningkatkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih dinamis, interaktif, dan kondusif, sehingga peserta didik dapat mencapai tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan memahami materi pembelajaran secara lebih optimal.

Dalam pelaksanaan penelitian, pemanfaatan media Domino Card juga mampu menyediakan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat dalam permainan. Keterlibatan tersebut mendorong terjadinya perubahan peran peserta didik, dari yang sebelumnya berfungsi sebagai penerima informasi secara pasif menjadi subjek pembelajaran yang secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Kesempatan untuk berpartisipasi dan berkolaborasi selama proses

pembelajaran tidak hanya memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, tetapi juga membantu mereka memperkuat pemahaman konseptual serta membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip-prinsip *Game-Based Learning* yang mencakup keberadaan aturan yang jelas, tantangan yang disusun secara bertahap, tujuan pembelajaran yang spesifik, pemberian umpan balik secara langsung, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media Domino Card, seluruh prinsip tersebut dapat diimplementasikan secara optimal, sehingga peserta didik menunjukkan tingkat fokus dan motivasi belajar yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media Domino Card dapat dijelaskan melalui teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad. Menurut pandangan tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam memperjelas penyampaian materi, membantu peserta didik memahami konsep secara lebih komprehensif, serta meningkatkan perhatian dan minat belajar selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik memungkinkan informasi yang disampaikan oleh guru diterima, dipahami, dan diingat secara lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, seperti media Domino Card, berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan kualitas interaksi dalam proses pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap optimalisasi hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, media Domino Card berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam memahami keterkaitan antarkonsep pada materi Sejarah melalui penyajian informasi yang lebih konkret, terstruktur, dan sistematis. Aktivitas mencocokkan kartu tidak hanya mengarahkan peserta didik pada proses mengingat fakta-fakta historis, tetapi juga mendorong mereka untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menghubungkan berbagai peristiwa, tokoh, serta konsep sejarah yang saling berkaitan. Melalui proses tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan secara aktif, memperkuat pemahaman konseptual, serta mengembangkan pemaknaan yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang umumnya didominasi oleh metode ceramah, penggunaan media Domino Card mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Aktivitas permainan yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik berkontribusi terhadap peningkatan perhatian, konsentrasi, dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, media Domino Card tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi dan efektivitas proses belajar mengajar. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak positif terhadap penguatan pemahaman konseptual dan optimalisasi capaian hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini memperoleh dukungan empiris dari penelitian Hidayati, yang menunjukkan bahwa penerapan media Domino Card secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan

penggunaan metode ceramah. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan berorientasi pada aktivitas peserta didik mampu mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih optimal. Kondisi tersebut selanjutnya memberikan implikasi positif terhadap peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Sari, juga mengungkapkan bahwa media permainan Domino Card memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan fokus belajar, interaksi sosial, dan pemahaman konseptual peserta didik. Keselarasan temuan-temuan tersebut semakin memperkuat argumentasi bahwa pemanfaatan media Domino Card berpotensi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan hasil belajar peserta didik..

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan empiris yang dilaporkan oleh Hairunisa dan Abdurrahman, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu domino memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian kegiatan belajar ke dalam bentuk permainan terbukti mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, menjalin kerja sama, serta terlibat secara intensif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keselarasan temuan tersebut semakin memperkuat argumentasi bahwa media kartu domino berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penggunaan media Domino Card mampu mengurangi kejenuhan peserta didik dalam mempelajari materi Sejarah. Selama ini, mata pelajaran Sejarah kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menekankan pada aktivitas menghafal.

Namun, melalui permainan domino, materi pembelajaran disajikan dalam bentuk aktivitas yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaitkan informasi yang dipelajari dengan konsep-konsep yang telah dimiliki sebelumnya.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui pemanfaatan media Domino Card berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, interaktif, dan kondusif bagi peserta didik. Integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara lebih optimal, sehingga memberikan implikasi positif terhadap peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah. Dengan demikian, media Domino Card berpotensi dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara optimal.

5.3 Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

Berdasarkan hasil pengujian statistik, nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media Domino Card terhadap hasil belajar peserta didik dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Domino Card memberikan kontribusi yang positif dan signifikan dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

Ditinjau dari perspektif teoretis, temuan penelitian ini memberikan dukungan terhadap konsep *Game-Based Learning* yang memandang bahwa integrasi unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Menurut Plass dkk., pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan retensi informasi karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan pemecahan masalah, interaksi langsung dengan materi, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Melalui pengalaman belajar yang bersifat partisipatif tersebut, peserta didik memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami konsep secara mendalam, mempertahankan informasi dalam ingatan jangka panjang, serta mengaplikasikan materi yang telah dipelajari secara lebih efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media Domino Card dapat diposisikan sebagai salah satu faktor eksternal yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Hamzah B. Uno, hasil belajar merupakan produk dari interaksi antara faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh aspek-aspek yang berasal dari diri peserta didik, seperti minat, motivasi, dan kemampuan awal, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, termasuk pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih optimal, mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pada akhirnya memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Card memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan aktif peserta didik difasilitasi melalui berbagai aktivitas permainan yang dikemas dalam bentuk kerja sama, diskusi kelompok, dan penyelesaian berbagai tantangan pembelajaran. Selain itu, pengintegrasian unsur permainan ke dalam media Domino Card mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Kondisi tersebut berimplikasi pada peningkatan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Oleh karena itu, pemanfaatan media Domino Card berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Peningkatan motivasi dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Pemahaman yang semakin baik tersebut selanjutnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, yang tercermin dari perolehan skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Domino Card tidak hanya mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menarik, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui proses konstruksi aktif yang dilakukan peserta

didik berdasarkan pengalaman belajarnya. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Domino Card, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman melalui kegiatan diskusi, analisis, serta proses menghubungkan dan mencocokkan berbagai konsep sejarah yang terdapat pada kartu permainan. Melalui keterlibatan aktif tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan mengembangkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam dan bermakna.

Selain ditunjukkan oleh peningkatan nilai hasil belajar, efektivitas penggunaan media Domino Card juga didukung oleh temuan penelitian Ainun Mardhiah Said dan Ali Akbar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong peningkatan prestasi akademik peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan empiris yang dilaporkan oleh Dini Silikon, yang menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun kedua penelitian dilaksanakan pada konteks mata pelajaran yang berbeda, konsistensi temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan media domino memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar peserta didik. Kesesuaian hasil tersebut semakin memperkuat bukti empiris bahwa media domino memiliki fleksibilitas untuk diimplementasikan pada berbagai bidang studi dan berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik serta mengoptimalkan kualitas hasil belajar.

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Adawiyah dan Kowiyah serta Setiawan dkk, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peningkatan keterlibatan tersebut tercermin dari semakin aktifnya peserta didik dalam kegiatan diskusi, meningkatnya intensitas kerja sama kelompok, serta tingginya antusiasme yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kecepatan peserta didik dalam menyelesaikan soal mengindikasikan bahwa informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran dapat dipahami dengan lebih baik dan tersimpan secara lebih efektif dalam memori jangka panjang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan bermakna berpotensi membantu peserta didik dalam mengingat, memahami, dan mengaplikasikan materi pembelajaran secara lebih optimal.

Ditinjau dari perspektif pembelajaran Sejarah, temuan penelitian ini memiliki signifikansi yang penting karena menunjukkan bahwa materi Sejarah yang selama ini sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, monoton, dan identik dengan aktivitas menghafal dapat disajikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan media Domino Card terbukti mampu mentransformasikan proses pembelajaran Sejarah menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna tanpa mengurangi esensi, substansi, maupun kedalaman materi yang dipelajari. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah sekaligus mendorong keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara lebih optimal.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui pemanfaatan media Domino Card memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan berorientasi pada aktivitas peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik kelas XI MAN 2 Malang menjadi indikator bahwa media Domino Card memiliki tingkat efektivitas yang baik dalam mendukung pembelajaran Sejarah. Secara teoretis, temuan ini mengafirmasi konsep *Game-Based Learning* yang menempatkan keterlibatan aktif peserta didik sebagai unsur esensial dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini turut memperkaya bukti empiris dari berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta pencapaian akademik peserta didik.

BAB VI
KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang pada mata pelajaran Sejarah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 2 Malang sebelum penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media Domino Card masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan melalui hasil pretest yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai penguasaan materi secara maksimal. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah, terutama pada pokok bahasan Peristiwa-Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, masih memerlukan upaya peningkatan. Rendahnya tingkat penguasaan materi diduga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, sehingga kesempatan peserta didik untuk terlibat secara aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.
2. Hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang setelah diterapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media Domino Card mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil posttest, siswa mampu memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dalam pengerjaan soal posttest juga ditemukan perbedaan

yang cukup signifikan, di mana siswa pada kelas eksperimen mampu menyelesaikan soal lebih cepat dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui pemanfaatan media Domino Card berpengaruh meskipun tidak terlalu signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 2 Malang. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang sedikit meningkat pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Domino Card dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Domino Card dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran Sejarah.

6.2 Saran

Dengan berlandaskan pada temuan penelitian serta kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan implikasi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran dan menjadi pertimbangan dalam penyelenggaraan penelitian di masa mendatang. Rekomendasi tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan berperan aktif dalam mendukung implementasi berbagai inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan Media pembelajaran berbasis permainan dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sekaligus mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dukungan tersebut dapat direalisasikan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, disertai dengan penyelenggaraan pelatihan dan workshop bagi guru terkait pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Melalui

dukungan yang berkelanjutan tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif, interaktif, dan berorientasi pada perkembangan peserta didik, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar secara optimal.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sebagai landasan dalam menentukan serta mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat dipertimbangkan ialah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media Domino Card, mengingat media tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapannya, siswa terdorong untuk lebih aktif berdiskusi, mengembangkan keterampilan kolaboratif, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, media Domino Card dapat diposisikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar secara optimal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan serta memanfaatkan media Domino Card sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman materi sejarah. Keaktifan dan kerja sama selama proses pembelajaran akan membantu meningkatkan hasil belajar secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kendati penelitian ini memberikan kontribusi berupa temuan yang relevan, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, khususnya pada aspek cakupan mata

pelajaran yang dijadikan objek penelitian dan jumlah sampel yang belum representatif secara luas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian pada masa mendatang perlu diarahkan pada perluasan konteks kajian dengan mengimplementasikan pendekatan serupa pada disiplin ilmu, jenjang pendidikan, serta jenis media pembelajaran yang lebih beragam. Pengembangan tersebut diharapkan tidak hanya menghasilkan temuan yang lebih variatif dan mendalam, tetapi juga memperkaya pemahaman mengenai tingkat efektivitas berbagai media pembelajaran dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih menyeluruh.

REFERENCE

Adi Wiranata, Johan Setiawan, Bahtiar Afwan, Meyke Garzia, dan Sinta Meilya Ulfah, "The Role of Students in History Learning at School: From Memorizing Facts to Historical Thinking and Meaning-Making in Life," HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah 14, no. 2 (2026).

Ainun Mardhiah Said dan Ali Akbar"Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh." Lantanida Journal, 2018

Alvia Hairunisa dan Maman Abdurrahman "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 2024

Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, 2021.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans.

Dini Silikon. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks Untuk Meningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, *2*(3), 209–216. https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i3.111

Emi Mai Saroh, Nafiah, Muhammad Thamrin Hidayat, dan Afib Rulyansa, "Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik," NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan 4, no. 3 (2023).

Fadhilah, N. (2019). Pengembangan media Domino Card untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 112–120.

Fitria Dewi et al., "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas" 6, no. 4 (2022): 6491-6504.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2012). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.

Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., & Asbell-Clarke, J. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.

Hanifa Nur Laili,Mamluatun Ni`mah, Nur Fitri Amalia, "Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Universitas Sebelas Maret Volume 13 Nomor 3, Didaktika Dwija Indria

Hidayati, R. (2020). Penerapan media Domino Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–55.

Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," Educational Psychologist 50, no. 4 (2015): 258–283.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E–Fase F untuk SMA/MA/Program Paket C," 2024.

Khumaedi Muhammad, "Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan," Jurnal Pendidikan Teknik Mesin 12 (2012).

Kim, S., & Park, H. (2019). Applying game-based learning in classroom instruction: A review. *Journal of Educational Technology*, 16(3), 21–30.

Lia Atika Wati, Amrullah, dan Dika Areka, "Penerapan Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal) 7, no. 1 (2026).

Lestari, I., & Wahyuni, S. (2018). Pemanfaatan Data Sekunder dalam Penelitian Pendidikan. Equilibrium: Jurnal Ekonomi Syariah, 6(2), 214–223.

Mahardini, D. F., Kasenda, I., Afgani, M. W., & Isnaini. (2024). Quantitative research philosophy in research methodology. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, 9(4).

Nurul Hikmah, M. Jamhuri. "The Application Of Gamification-Based Learning Media To Student Interest In Learning PAI In Purwosari III Elementary School," Jurnal Umsu Vol 5, No 1 (2025)

Oloan Marianti Siregar, Samsul Bahri, "Pengembangan media berupa kartu domino pembelajaran tematik tema 3 pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 101788 marindal,"jurnal indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan) Volume 2, Nomor 2, Juni 2024.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills. *Computers in Human Behavior*, 63, 49–58.

Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003).

Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2023). Desain penelitian kuantitatif: Pengertian dan macam-macam jenisnya. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5(3).

Rahmawati, D., & Sari, P. (2021). Efektivitas media pembelajaran Domino Card. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 134–142.

Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). *Metode penelitian kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk analisis data*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(3), 11279–11289.

Sri Wahyuning, "Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning." Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI) Vol. 4, No. 2, Hal. 1-5, Oktober 2022.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil belajar*. Remaja Rosda Karya.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitiatif, Dan R&D (Penerbit Alfabeta Bandung, 2019).

Suherman Priatna, Deni Iriyadi, dan Muhamad Toha, "Development of Domino Card Media to Improve High-Level Thinking Ability in Understanding the Concept of Fractions," JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation 8, no. 2 (2022): 127–134.

Uno, H. B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.

Wulandari, S. (2020). Analisis Data Primer dalam Penelitian Pendidikan. Journal of Educational Development, 8(1), 1–8.

Xiang Li dan Norliza Kushairi, "The Impact of Game-Based Learning on Classroom Instruction: A Systematic Literature Review," Practitioner Research 7, no. 1 (2025): 26–43.

Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Aan Subhan Pamungkas "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar," Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2020.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 904/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 06 April 2026
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala MAN 2 Malang
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	:	Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM	:	220102110028
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	:	**Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI MAN 2 Malang Dalam Mata Pelajaran Sejarah**
Lama Penelitian	:	**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.

Dekan

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 MALANG
Jl. Mayor Damar No. 35 Pagedangan Kec, Turen ☎ (0341) 823094 Kodepos 65175
Email: manduamalang@gmail.com website: manduamalang.sch.id

Nomor : B-235/Ma.13.35.2/PP.00.6/04/2026 10 April 2026
Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian
Lampiran : -

Kepada
Yth. Sdr./~~Sdri~~. Kukuh Satria Dwi Zaki
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
di tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian yang Saudara sampaikan tanggal 06 April 2026 tentang **permohonan izin melakukan penelitian** dengan judul "*Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI MAN 2 Malang dalam Mata Pelajaran Sejarah*".

kami memberikan izin kepada Saudara untuk melaksanakan kegiatan penelitian di **MAN 2 Malang** bulan **April s.d Juni 2026.**

Diharapkan selama kegiatan survey/studi pendahuluan, Saudara dapat mematuhi ketentuan dan tata tertib yang berlaku di lingkungan kami serta menjaga nama baik lembaga.

Demikian surat balasan izin penelitian ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Kepala Madrasah,

Titien Sumartin

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : 67b9un1K

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Soal

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

Peneliti : Kukuh Satria Dwi Zaki

Nama Validator : Lusty Firmantika, M.Pd

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi (soal tes hasil belajar).
2. Lembar penilaian ini terdiri dari variabel, indikator, dan skala penilaian.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas soal tes hasil belajar.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "✓" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini dengan skala penilaian 1, 2, 3, 4, atau 5.

No	Kriteria	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara CP dan TP				✓	
2.	Kesesuaian antara butir soal dengan kisi-kisi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan					✓
4.	Kejelasan maksud setiap butir soal					✓
5.	Ketepatan nilai pada setiap butir soal				✓	
6.	Ketepatan butir soal dapat diselesaikan					✓
7.	Kalimat pertanyaan di setiap butir soal tidak mengandung arti ganda					✓
8.	Rumusan kalimat pada soal komunikatif dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓		
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada butir soal sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	

C. Kritik dan Saran Validator

1. Sesuaikan redaksi dengan level kognitif yang tepat.
2. Pastikan level konitif yang digunakan sesuai untuk mengukur
3. hasil belajar siswa.
4. .....
5. .....

D. Kesimpulan Umum

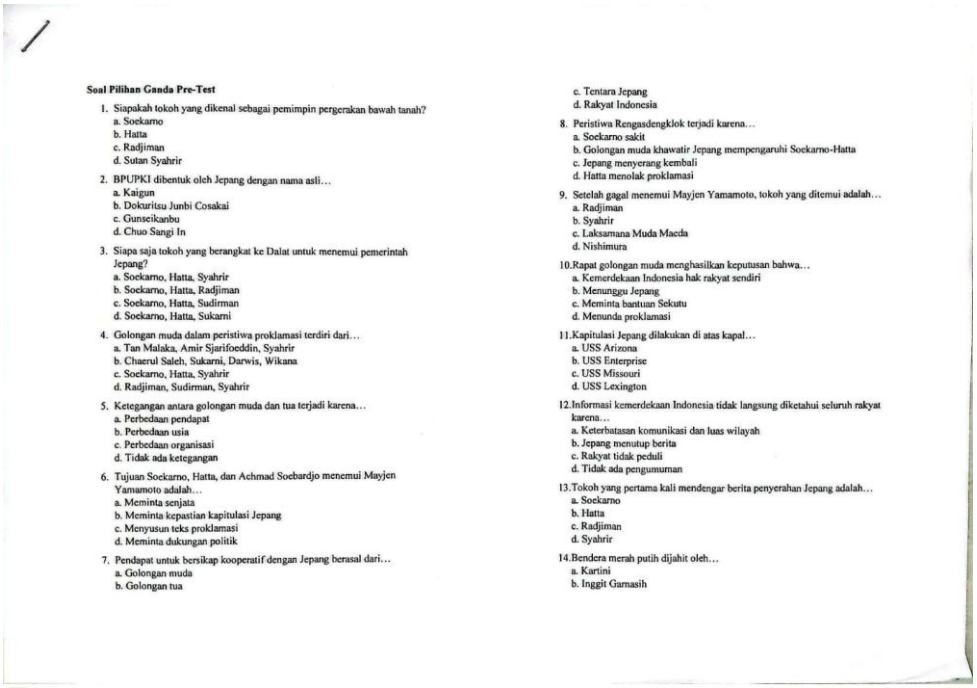
Berdasarkan penilaian soal tes hasil belajar di atas, maka penilaian soal tes hasil belajar ini dinyatakan:

1. ☐ Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MAN 2 Malang tanpa revisi.
2. ☑ Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MAN 2 Malang sesuai saran.
3. ☐ Tidak layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MAN 2 Malang

Malang 9 April 2026
Validator

Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

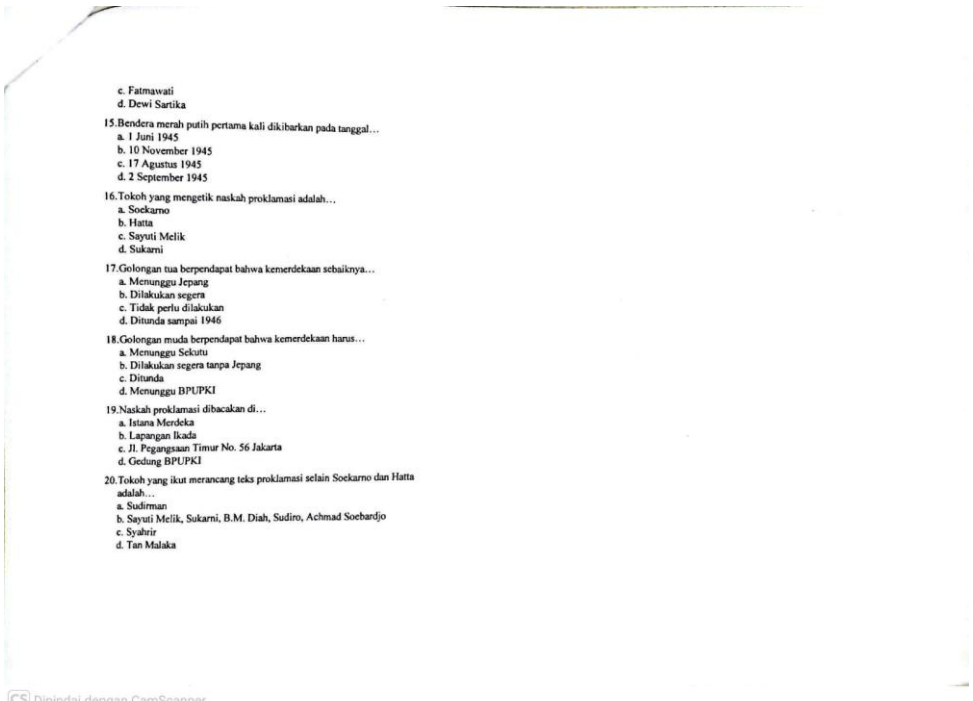
Lampiran 4 Soal Penelitian



Soal Pilihan Ganda Pre-Test

1. Siapakah tokoh yang dikenal sebagai pemimpin pergerakan bawah tanah?
   a. Soekarno
   b. Hatta
   c. Radjiman
   d. Sutan Syahrir
2. BPUPKI dibentuk oleh Jepang dengan nama asli…
   a. Kaigun
   b. Dokuritsu Junbi Cosakai
   c. Gunseikanbu
   d. Chuo Sangi In
3. Siapa saja tokoh yang berangkat ke Dalat untuk menemui pemerintah Jepang?
   a. Soekarno, Hatta, Syahrir
   b. Soekarno, Hatta, Radjiman
   c. Soekarno, Hatta, Sudirman
   d. Soekarno, Hatta, Sukarni
4. Golongan muda dalam peristiwa proklamasi terdiri dari…
   a. Tan Malaka, Amir Sjarifoeddin, Syahrir
   b. Chaerul Saleh, Sukarni, Darwis, Wikana
   c. Soekarno, Hatta, Syahrir
   d. Radjiman, Sudirman, Syahrir
5. Ketegangan antara golongan muda dan tua terjadi karena…
   a. Perbedaan pendapat
   b. Perbedaan usia
   c. Perbedaan organisasi
   d. Tidak ada ketegangan
6. Tujuan Soekarno, Hatta, dan Achmad Soebardjo menemui Mayjen Yamamoto adalah…
   a. Meminta senjata
   b. Meminta kepastian kapitulasi Jepang
   c. Menyusun teks proklamasi
   d. Meminta dukungan politik
7. Pendapat untuk bersikap kooperatif dengan Jepang berasal dari…
   a. Golongan muda
   b. Golongan tua
   c. Tentara Jepang
   d. Rakyat Indonesia
8. Peristiwa Rengasdengklok terjadi karena…
   a. Soekarno sakit
   b. Golongan muda khawatir Jepang mempengaruhi Soekarno-Hatta
   c. Jepang menyerang kembali
   d. Hatta menolak proklamasi
9. Setelah gagal menemui Mayjen Yamamoto, tokoh yang ditemui adalah…
   a. Radjiman
   b. Syahrir
   c. Laksamana Muda Maeda
   d. Nishimura
10. Rapat golongan muda menghasilkan keputusan bahwa…
    a. Kemerdekaan Indonesia hak rakyat sendiri
    b. Menunggu Jepang
    c. Meminta bantuan Sekutu
    d. Menunda proklamasi
11. Kapitulasi Jepang dilakukan di atas kapal…
    a. USS Arizona
    b. USS Enterprise
    c. USS Missouri
    d. USS Lexington
12. Informasi kemerdekaan Indonesia tidak langsung diketahui seluruh rakyat karena…
    a. Keterbatasan komunikasi dan luas wilayah
    b. Jepang menutup berita
    c. Rakyat tidak peduli
    d. Tidak ada pengumuman
13. Tokoh yang pertama kali mendengar berita penyerahan Jepang adalah…
    a. Soekarno
    b. Hatta
    c. Radjiman
    d. Syahrir
14. Bendera merah putih dijahit oleh…
    a. Kartini
    b. Inggit Garnasih

Dipindai dengan CamScanner



    c. Fatmawati
    d. Dewi Sartika
15. Bendera merah putih pertama kali dikibarkan pada tanggal…
    a. 1 Juni 1945
    b. 10 November 1945
    c. 17 Agustus 1945
    d. 2 September 1945
16. Tokoh yang mengetik naskah proklamasi adalah…
    a. Soekarno
    b. Hatta
    c. Sayuti Melik
    d. Sukarni
17. Golongan tua berpendapat bahwa kemerdekaan sebaiknya…
    a. Menunggu Jepang
    b. Dilakukan segera
    c. Tidak perlu dilakukan
    d. Ditunda sampai 1946
18. Golongan muda berpendapat bahwa kemerdekaan harus…
    a. Menunggu Sekutu
    b. Dilakukan segera tanpa Jepang
    c. Ditunda
    d. Menunggu BPUPKI
19. Naskah proklamasi dibacakan di…
    a. Istana Merdeka
    b. Lapangan Ikada
    c. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
    d. Gedung BPUPKI
20. Tokoh yang ikut merancang teks proklamasi selain Soekarno dan Hatta adalah…
    a. Sudirman
    b. Sayuti Melik, Sukarni, B.M. Diah, Sudiro, Achmad Soebardjo
    c. Syahrir
    d. Tan Malaka

Dipindai dengan CamScanner

Soal Pilihan Ganda Post Test

1. Tokoh perjuangan bawah tanah adalah…
   a. Soekarno
   b. Hatta
   c. Sutan Syahrir
   d. Radjiman
2. BPUPKI adalah nama lain dari…
   a. Chuo Sangi In
   b. Kaigun
   c. Dokuritsu Junbi Cosakai
   d. Gunseikanbu
3. Tiga tokoh yang pergi ke Dalat adalah…
   a. Soekarno, Hatta, Syahrir
   b. Soekarno, Hatta, Radjiman
   c. Soekarno, Hatta, Sudirman
   d. Soekarno, Hatta, Sukarni
4. Golongan muda terdiri dari…
   a. Soekarno, Hatta, Syahrir
   b. Radjiman, Sudirman, Syahrir
   c. Tan Malaka, Amir Sjarifoeddin, Syahrir
   d. Chaerul Saleh, Sukarni, Darwis, Wikana
5. Apakah sempat terjadi ketegangan antara golongan muda dan tua?
   a. Tidak pernah
   b. Hanya sekali
   c. Tidak jelas
   d. Benar, terjadi akibat berbeda pendapat
6. Untuk apa Soekarno, Hatta dan Achmad Soebardjo menemui Mayjen Yamamoto?
   a. Meminta senjata
   b. Meminta dukungan politik
   c. Meminta kepastian mengenai kapitulasi Jepang
   d. Menyusun teks proklamasi
7. Menghendaki sikap kooperatif dengan Jepang merupakan pendapat dari…
   a. Golongan muda
   b. Golongan tua (Soekarno, Hatta)
   c. Tentara Jepang
   d. Rakyat Indonesia
8. Rengasdengklok terjadi karena…
   a. Jepang menyerang kembali
   b. Golongan muda khawatir Soekarno-Hatta dipengaruhi Jepang
   c. Soekarno sakit
   d. Hatta menolak proklamasi
9. Saat gagal menemui Mayjen Yamamoto, siapa yang ditemui Soekarno, Hatta, Achmad Soebardjo?
   a. Jenderal Nishimura
   b. Laksamana Muda Maeda
   c. Radjiman
   d. Syahrir
10. Hal yang diputuskan dari rapat golongan muda adalah…
    a. Menunggu Jepang
    b. Meminta bantuan Sekutu
    c. Kemerdekaan Indonesia hak rakyat sendiri
    d. Menunda proklamasi
11. Upacara kapitulasi Jepang dilakukan di Teluk Tokyo, tepatnya di…
    a. USS Arizona
    b. USS Enterprise
    c. USS Missouri (2 September 1945)
    d. USS Lexington
12. Apakah kemerdekaan Indonesia langsung diketahui seluruh rakyat?
    a. Ya, seluruh rakyat tahu
    b. Tidak, karena keterbatasan komunikasi dan luas wilayah
    c. Hanya di Jawa
    d. Hanya di Sumatra
13. Siapakah yang pertama kali mendengar berita penyerahan Jepang?
    a. Soekarno
    b. Hatta
    c. Radjiman
    d. Syahrir (dari siaran radio asing)
14. Siapa istri Soekarno yang menjahit bendera merah putih?
    a. Kartini
    b. Inggit Garnasih
    c. Fatmawati
    d. Dewi Sartika
15. Bendera merah putih pertama kali dikibarkan pada…
    a. 1 Juni 1945
    b. 10 November 1945
    c. 17 Agustus 1945
    d. 2 September 1945
16. Siapa yang merancang teks proklamasi?
    a. Soekarno, Hatta, Sudirman
    b. Soekarno, Hatta, Achmad Soebardjo, Sayuti Melik, Sukarni, B.M. Diah, Sudiro
    c. Jepang
    d. Golongan muda saja
17. Golongan tua berpendapat bahwa…
    a. Proklamasi harus segera dilakukan
    b. Kemerdekaan sebaiknya menunggu Jepang
    c. Proklamasi tidak perlu
    d. Proklamasi ditunda sampai 1946
18. Golongan muda berpendapat bahwa…
    a. Proklamasi ditunda
    b. Kemerdekaan harus segera dilakukan tanpa Jepang
    c. Menunggu Sekutu
    d. Menunggu BPUPKI
19. Siapa yang mengetik naskah proklamasi?
    a. Soekarno
    b. Hatta
    c. Sayuti Melik
    d. Sukarni
20. Dimana naskah proklamasi dibacakan?
    a. Istana Merdeka
    b. Lapangan Ikada
    c. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
    d. Gedung BPUPKI

Dipindai dengan CamScanner
Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	Pretest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
	Posttest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
	Pretest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
	Posttest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil	Pretest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	Mean		69.67	3.731
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.66	
			Upper Bound	77.67	
		5% Trimmed Mean		69.63	
		Median		70.00	
		Variance		208.810	
		Std. Deviation		14.450	
		Minimum		45	
		Maximum		95	
		Range		50	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.179	.580
		Kurtosis		-.411	1.121
	Posttest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	Mean		84.06	2.246
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.27	
			Upper Bound	88.85	
		5% Trimmed Mean		83.96	
		Median		85.00	
		Variance		80.729	
		Std. Deviation		8.985	
		Minimum		70	
		Maximum		100	
		Range		30	
		Interquartile Range		14	
		Skewness		.162	.564
		Kurtosis		-.269	1.091
	Pretest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	Mean		83.13	2.695
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	77.38	
			Upper Bound	88.87	
		5% Trimmed Mean		83.19	
		Median		85.00	
		Variance		116.250	
		Std. Deviation		10.782	
		Minimum		65	
		Maximum		100	
		Range		35	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-.355	.564
		Kurtosis		-.876	1.091
	Posttest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	Mean		91.56	1.628
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	88.09	
			Upper Bound	95.03	
		5% Trimmed Mean		91.74	
		Median		92.50	
		Variance		42.396	
		Std. Deviation		6.511	
		Minimum		80	
		Maximum		100	
		Range		20	
		Interquartile Range		9	
		Skewness		-.460	.564
		Kurtosis		-.639	1.091

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a] Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	.156	15	.200*	.960	15	.689
	Posttest Kelas XI 3 Kelas Kontrol	.167	16	.200*	.937	16	.313
	Pretest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	.176	16	.200*	.943	16	.385
	Posttest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen	.201	16	.083	.908	16	.109

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

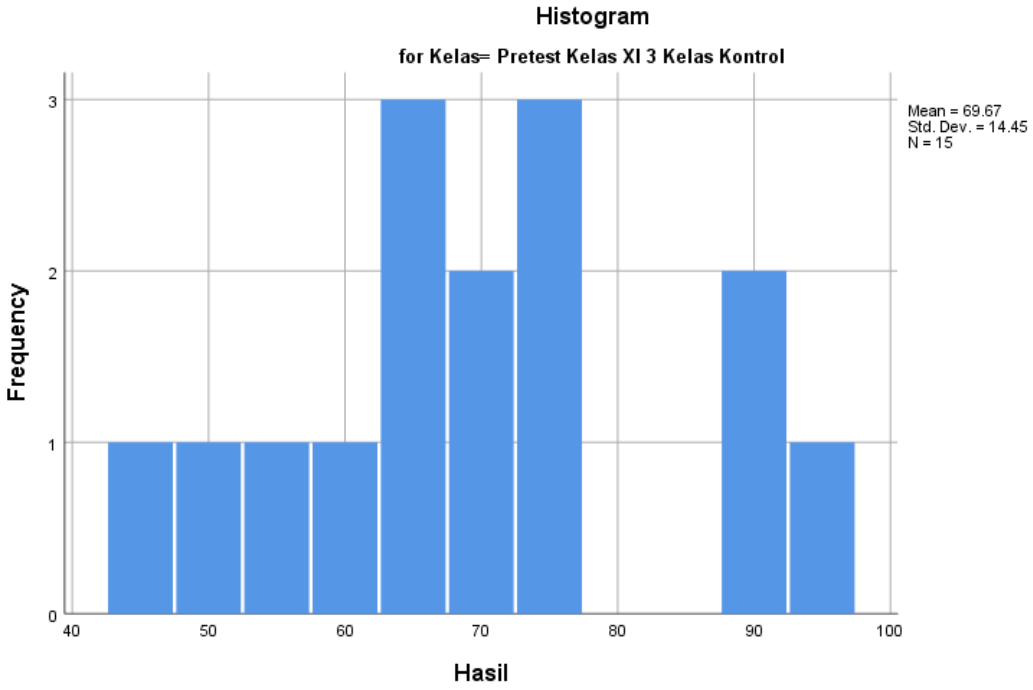
Lampiran 6 Hasil Pretest dan Posttest

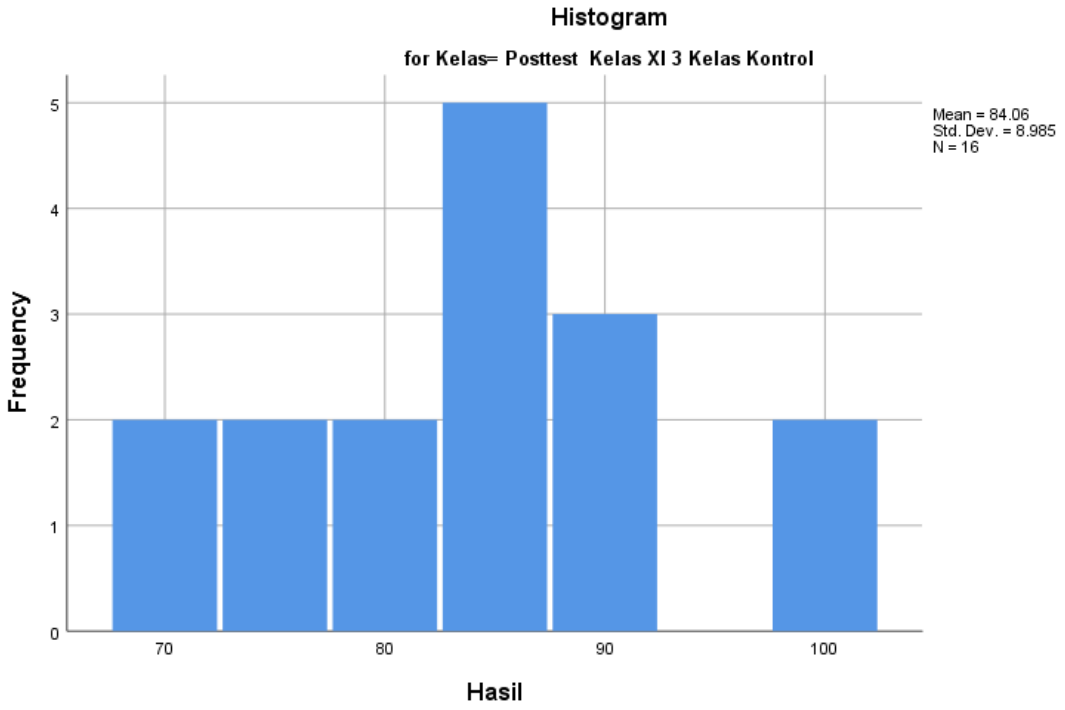
	Hasil Pretest.		Hasil Posttest.	
No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	75	65	95	80
2.	95	90	100	80
3.	100	55	100	100
4.	65	70	80	80
5.	90	65	85	85
6.	75	65	100	85
7.	70	60	90	85
8.	85	95	90	80
9.	80	75	80	90
10.	65	90	100	90
11.	80	75	95	100
12.	80	65	100	75
13.	90	70	85	70
14.	75	75	95	85
15.	95	45	90	90
16.	85	60	95	75

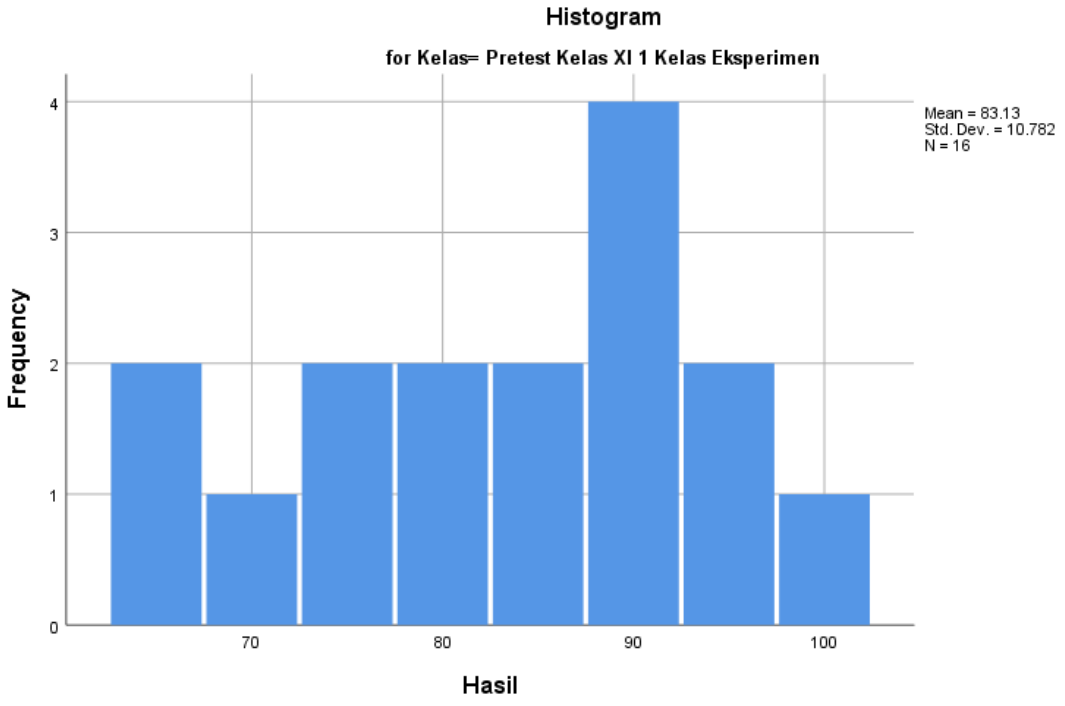
Lampiran 7 Hasil Uji Homogenitas

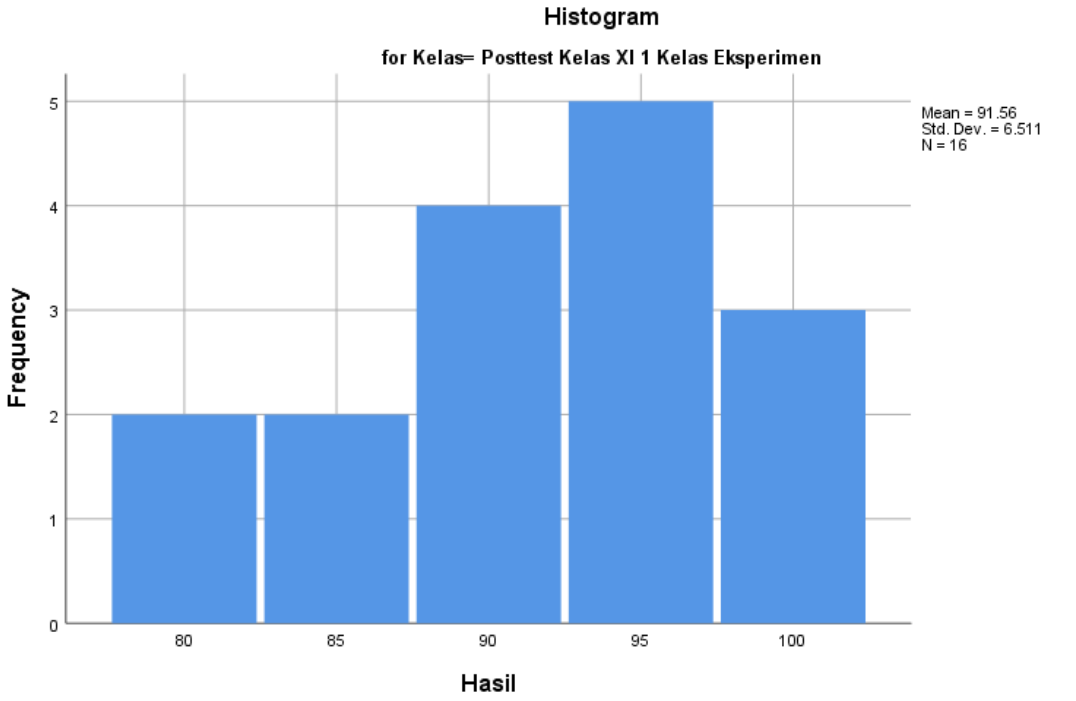
Test of Homogeneity of Variance

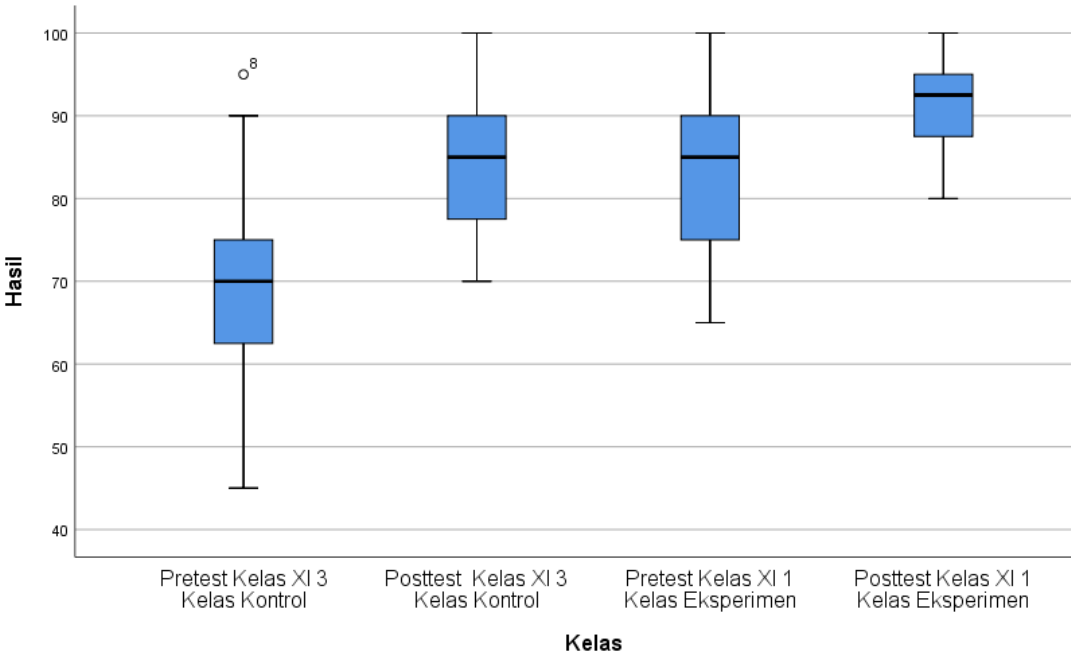
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.592	3	59	.061
	Based on Median	2.368	3	59	.080
	Based on Median and with adjusted df	2.368	3	44.403	.083
	Based on trimmed mean	2.587	3	59	.061




Histogram
for Kelas= Posttest Kelas XI 3 Kelas Kontrol
Mean = 84.06
Std. Dev. = 8.985
N = 16
Frequency
Hasil
0
1
2
3
4
5
70
80
90
100


Histogram
for Kelas= Pretest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen
Mean = 83.13
Std. Dev. = 10.782
N = 16
Frequency
Hasil
0
1
2
3
4
70
80
90
100


Histogram
for Kelas= Posttest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen
Mean = 91.56
Std. Dev. = 6.511
N = 16
Frequency
0
1
2
3
4
5
80
85
90
95
100
Hasil


Hasil
100
90
80
70
60
50
40
8
Pretest Kelas XI 3 Kelas Kontrol
Posttest Kelas XI 3 Kelas Kontrol
Pretest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen
Posttest Kelas XI 1 Kelas Eksperimen
Kelas

Lampiran 8 Hasil Uji Paired t-test

Uji Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	83.1250	16	10.78193	2.69548
	Posttest	91.5625	16	6.51121	1.62780

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	-.027	.922

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.43750	12.74346	3.18587	-15.22801	-1.64699	-2.648	15	.018

Uji Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69.0625	16	14.16789	3.54197
	Posttest	84.0625	16	8.98494	2.24624

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	-.256	.338

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-15.00000	18.61899	4.65475	-24.92136	-5.07864	-3.223	15	.006

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian








Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa



Nama	: Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM	: 220102110028
Tempat, Tanggal Lahir	: Malang, 3 Maret 2005
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan IPS/Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Alamat Rumah	: Jl Jagalan II RT6 RW1, Kedok, Turen, Kab. Malang
No. Telepon	: 082142771686
Email	: zakikukuh5@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: TK Kartika Jaya XIV - 15
	SDN Sidokerto
	SMPN 1 Turen
	SMAN 1 Turen

Lampiran 12 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.00.9/10/2026

diberikan kepada:

Nama : Kukuh Satria Dwi Zaki
NIM : 220102110028
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 13 Okt 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd