

PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK PENGUATAN KEMAMPUAN FAKTUAL SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

FAUZAN NURHAMIDIN

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email : Nurhamidin_fauzan@yahoo.co.id

Agus Suprijono

S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan faktual siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan yang menggunakan media interaktif permainan Kartu Domino. Penelitian ini dilakukan di MA Negeri 1 Kota Madiun pada siswa kelas XI IPS tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa desain penelitian Quasi Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Penilaian tingkat pengetahuan faktual siswa didapatkan melalui uji soal pre-test dan pos-test yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu Domino dalam pembelajaran. Hasil yang didapatkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguatan pengetahuan faktual siswa kelas yang menggunakan kartu Domino sebagai media dalam pembelajaran

Kata Kunci: Pengetahuan Faktual, Kartu Domino

Abstract

The purpose of this study to determine differences in the results of the factual ability of students in History class by using conventional teaching methods and the use of interactive media card game Domino. This research was conducted at the MAN 1 Madiun City in class XI IPS 2018/2019 school year. This study uses quantitative methods such as Quasi-Experimental research design with shapes Nonequivalent Control Group Design. Assessment of the level of factual knowledge obtained through testing students about pre-test and post-test were performed before and after treatment in the form of a card game Domino media use in learning. The results obtained are no significant differences to the strengthening of factual knowledge graders are using Domino cards as a medium of learning

Keywords: Factual knowledge, Domino Cards

PENDAHULUAN

Pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan telah dikembangkan pada akhir abad 20 dan meluas pada pelajaran Sains. Meskipun konstruktivisme dalam dunia pendidikan telah dikembangkan, tetapi kajian-kajian konstruktivisme dalam pembelajaran Sejarah masih kurang mendapat perhatian. Nair (2005) dalam penelitiannya menunjukkan hasil yang berbeda dalam pembelajaran Sejarah yang menggunakan cara konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme. Pendekatan konstruktivisme menekankan terjadinya proses belajar pada siswa. Proses belajar akan tercipta apabila didapatkan melalui interaksi sosial (Dale, 2012). Oleh karena itu model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).

Pada pembelajaran kooperatif yang perlu ditekankan adalah keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah secara berkelompok (kolektif), bukan perseorangan. Guru dlm pembelajaran kooperatif hanya bersifat sebagai fasilitator dan menyiapkan bahan-bahan ajar. Suprijo (2014) menyebutkan ciri khusus yang dimiliki pembelajaran kooperatif yaitu keefektifan dan

kebermanfaatannya. Lebih lanjut lima unsur dalam pembelajaran kooperatif dijabarkan sebagai berikut, yaitu: 1) saling ketergantungan satu sama lain yang bersifat positif, 2) perseorangan memiliki tanggung jawab terhadap masalah yang harus diselesaikan, 3) interaksi yang saling membangun, 4) komunikasi aktif dengan teman kelompok, dan 5) pemrosesan kelompok (Suprijono, 2014: 58).

Berdasarkan data yang didapat melalui observasi di MA Negeri 1 Kota Madiun ada dua kecenderungan dalam pembelajaran Sejarah, pertama Sejarah diajarkan dengan media *text books*, atau berpusat pada buku (*book oriented*) dan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher oriented*). Untuk meningkatkan kualitas belajar perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media permainan. Penggunaan media permainan merupakan alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan perlu adanya alternatif dan inovasi dalam pembelajaran Sejarah yang dapat digunakan atau dikembangkan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif dan inovasi tersebut adalah dalam hal

penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya. Beberapa media yang populer digunakan salah satunya adalah media permainan dengan menggunakan bahan dasar kartu (*game card*). Salah satu media permainan kartu untuk pembelajaran Sejarah adalah kartu Domino.

Domino adalah semacam permainan kartu generic dengan bulatan berwarna sebagai ciri khasnya. Aturan permainan Domino ini yaitu melibatkan siswa untuk berpikir dan menjawab pertanyaan yang diajukan dari kartu Domino. Pertanyaan diberikan kepada pasangan kartu lawan yang sudah didesain saling berkaitan. Permainan kartu Domino ini mengacu pada ketepatan dan kecepatan pemain dan kelompok dalam menyelesaikan permainan. Ginnis (2007) menyebutkan Domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: 1) ideal untuk materi yang hendak disampaikan, 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui siswa, 3) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, serta 4) membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka, 5) di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu Domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Pada penelitian format Domino yang akan digunakan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Keterangan:

1. Jumlah bulatan yang menunjukkan bilangan dari yang terkecil hingga terbesar, sekaligus berfungsi untuk mencocokkan kartu pasangan.
2. Warna bulatan yang berfungsi sebagai pembeda sekaligus menunjukkan urutan warna.
3. Gambar yang berfungsi sebagai media visual pendukung.
4. Pertanyaan yang dibacakan oleh pemilik kartu, dan harus dijawab oleh pasangannya (pemilik kartu dengan bulatan selanjutnya – bulatan bawah)
5. Bulatan selanjutnya (bulatan bawah) yang berfungsi untuk mencari pasangan kartu pasangannya (kartu selanjutnya)

Berkaitan dengan tujuan pendidikan pembelajaran Sejarah sudah seharusnya bersifat sarat nilai dan mampu menjawab segala tantangan global yang semakin kompleks. Fungsi dari pembelajaran Sejarah bukan hanya sebagai alat untuk bercermin pada masa lalu, lebih penting lagi bahwa Sejarah sebagai sarana untuk berpikir. Paradigma belajar Sejarah harus lebih fungsional dan adaptif, yaitu untuk mengintegrasikan pengetahuan yang cocok dengan pengalaman hidup manusia, dengan begitu belajar Sejarah dapat digunakan apabila berhadapan dengan tantangan dan pengalaman-pengalaman baru.

pembelajaran Sejarah sudah seharusnya dapat meningkatkan proses kognitif, dan secara praktis perlu adanya penguatan kemampuan faktual siswa, yaitu pengetahuan terkait dengan perilaku yang dapat digambarkan pada situasi ujian, yang menekankan pada ingatan atau daya ingat dari ide-ide, materi, atau fakta dan telah dikenali. Selama situasi belajar siswa diharapkan dapat menyimpan informasi tertentu dan perilaku yang diharapkan nantinya adalah mengingat informasi tersebut lalu menghubungkan dengan masalah-masalah terkait yang dihadapinya.

Pengetahuan faktual merupakan salah satu jenis dimensi pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa untuk mempelajari satu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam disiplin ilmu tertentu. Pengetahuan faktual merupakan salah satu keterampilan yang harus dilatih secara berkelanjutan, oleh karena itu perlu strategi dan langkah-langkah yang direncanakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Pembelajaran berbasis pengetahuan faktual mengedepankan kemampuan siswa dalam mempelajari hal yang mendasar untuk memahami proses kognitif yang lebih rumit. Proses ini akan bermanfaat untuk menghasilkan input materi yang diajarkan lebih maksimal, dan output yang diharapkan akan lebih berkualitas.

Dua hal dasar yang mencangkup perihal kemampuan faktual siswa adalah pengetahuan tentang terminologi dan pengetahuan tentang detail-detail elemen –elemen yang spesifik. 11 Pengetahuan tentang terminologi merupakan upaya untuk menjelaskan pengertian dari suatu istilah kemudian memperjelasnya sehingga tidak melenceng dari pengertian yang seharusnya. Selanjutnya, pengetahuan tentang detail-detail elemen-elemen yang spesifik berfungsi untuk dapat menjelaskan tokoh yang berpengaruh, waktu dan lokasi kejadian, serta proses kejadian suatu peristiwa.

Pada praktiknya, berpikir faktual tidak sekedar mengingat fakta-fakta yang ada, tetapi turut juga diintegrasikannya dengan ide dan pengetahuan dari siswa itu sendiri, guna melakukan generalisasi, eksplanasi maupun analisis suatu fakta. Pada pembelajaran sejarah, berpikir faktual bisa diterapkan dengan melalui serangkaian pertanyaan yang dilakukan secara menyeluruh (5w+1H). Pertanyaan tidak terhenti pada apa, siapa, dimana, dan kapan, melainkan pertanyaan “mengapa, dan bagaimana” turut disertakan agar cakupan aspek eksplanasi terpenuhi. Rangkaian 5w+1H (*what, who, where, when, why, how*) tidak dapat dipisahkan, sehingga dalam praktiknya sejarah mampu memberikan fokus pengetahuan

faktual sekaligus menguatkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural siswa.

Contoh sederhana yang bisa dikaitkan pada materi dalam penelitian ini, yaitu Pergerakan Nasional dengan rangkaian pertanyaan sebagai berikut: “1) Siapa yang mengawali semangat nasional dalam pergerakannya menuju kemerdekaan? 2) Dimanakah letak perbedaan pergerakan rakyat Indonesia sebelum dan sesudah abad ke 21? 3) Kapan titik tolak perjuangan rakyat Indonesia menjadi suatu pergerakan nasional? 4) Mengapa perlu adanya semangat nasional sebagai upaya pergerakan menuju kemerdekaan? 5) Bagaimana semangat dan strategi rakyat Indonesia pada pergerakan nasional guna meraih kemerdekaan? 6) Apa dampak pergerakan nasional bagi terwujudnya kemerdekaan Indonesia?.” Contoh pertanyaan tersebut terus dikembangkan agar menjadi rangkaian materi yang lebih bermutu yang mengharuskan siswa berpikir pada level yang tinggi.

Seberapa besar pengetahuan faktual siswa dapat dinilai/ diukur merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu perlu adanya beberapa indikator yang akan dicapai. Berikut beberapa indikator penilaian dalam mengetahui pengetahuan faktual siswa (Anderson & David, 2015).

1. Memberikan penjelasan sederhana.
2. Memiliki pengetahuan dasar tentang Pergerakan Nasional.
3. Dapat menyebutkan istilah-istilah tertentu, dan simbol.
4. Dapat mempertimbangkan suatu definisi dan menyimpulkannya
5. Dapat mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak
6. Dapat mengetahui tentang tokoh, tempat, dan kejadian suatu peristiwa.
7. Mengetahui kebijakan-kebijakan penting yang mempengaruhi suatu peristiwa
8. Mengetahui perihal keadaan masyarakat tertentu,
9. Mengetahui runtutan suatu peristiwa (kronologis)

Harapan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan alternatif pilihan kepada guru dan calon guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sekaligus sebagai penunjang referensi tambahan metode pembelajaran dalam pelajaran Sejarah maupun pelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental*. Selanjutnya di dalam desain penelitian *Quasi Experimental* dibagi menjadi dua bentuk, salah satunya yaitu bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih disebabkan peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group* memiliki kesamaan dengan *Pretest- Posttest Control Group Design* (*True Experimental Design*), dan yang membedakan adalah desain penelitian *Nonequivalent Control Group*

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di MA Negeri 1 Kota Madiun. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2018/2019. Jumlah siswa pada penelitian ini adalah sebanyak 41 siswa yang terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 21 siswa pada kelas kontrol. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS dan materi yang digunakan adalah Sejarah Wajib Pergerakan Nasional KD. 3.4 “Menganalisis persamaan dan perbedaan tentang pendekatan dan strategi Pergerakan Nasional di Indonesia pada masa awal Kebangkitan Nasional, Sumpah Pemuda, dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan”.

Pada penelitian ini terdapat empat tahap prosedur penelitian, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap penyusunan laporan penelitian. Pada tahap persiapan yang dilakukan yaitu; 1) membuat instrumen dan melakukan observasi, 2) menyusun proposal penelitian, perangkat pembelajaran, serta instrumen penelitian, 3) membuat bentuk dan model kartu Domino sebagai media dan sarana pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan dilakukannya proses eksperimen di kedua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan kartu Domino dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Tahap analisis data yang dilakukan yaitu; 1) menganalisis data hasil pengamatan proses pembelajaran, 2) menganalisis data *pre-test* dan *post-test*, serta 3) menganalisis hasil angket ketercapaian berdasarkan respon siswa. Tahap terakhir yang dilakukan adalah penulisan laporan penelitian berdasarkan format dan ketentuan yang sudah ditetapkan.

Data merupakan bahan penting yang akan dimanfaatkan untuk: a) menjawab permasalahan, b) mencari apa saja yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, c) sebagai bukti pencarian fakta, dan d) membuktikan hipotesis penelitian (Ridwan, 2015: 32). Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu; 1) Dokumentasi yang berupa pengumpulan data siswa dan penunjang lainnya guna keperluan penelitian. 2) Wawancara kepada guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah di tempat penelitian dan beberapa peserta didik kelas XI IPS. 3) Test yang dilakukan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol (*pre-test* dan *post-test*). 4) Angket yang diisi oleh siswa, untuk mengetahui respon yang didapatkan setelah menggunakan media permainan kartu Domino. 5) Observasi untuk mengukur apakah proses pembelajaran telah memenuhi syarat sebagai model pembelajaran dengan menggunakan media kartu Domino.

Analisis data selanjutnya adalah uji statistika berupa uji normalitas dan homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *t-test* dan regresi yang dibantu menggunakan aplikasi SPSS 16.0. Langkah selanjutnya adalah menyusun hipotesis, diantaranya sebagai berikut; 1) H_0 = tidak ada perbedaan atau tidak ada pengaruh, dan 2) H_1 = Terdapat perbedaan atau pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan diantaranya melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas, serta Reliabilitas. Pelaksanaan dalam pengumpulan data juga bervariasi, sebelum melakukan penelitian maupun pada saat pelaksanaan pembelajaran, serta *pre-test* dan *post-test*.

Metode tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa 25 soal pilihan ganda mengenai materi Pergerakan Nasional. Instrumen tes yang diberikan kepada siswa juga telah diuji tingkat validitasnya berdasarkan indikator pengetahuan faktual. Soal-soal tersebut dibagikan sebelum siswa mendapat perlakuan (*pre-test*) dan setelah siswa mendapat perlakuan (*post-test*). Soal *pre-test* dan *post-test* memiliki jumlah yang sama, tetapi memiliki format soal yang berbeda.

Secara umum keterlaksanaan pembelajaran harus memenuhi tahap-tahap pendekatan ilmiah (*scientific approach*) yang meliputi diantaranya mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Semua fase tersebut dijabarkan dalam permainan kartu Domino dalam beberapa fase diantaranya, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok bermain Domino, membimbing keterlaksanaan permainan Domino, evaluasi, hingga pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*).

1. Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil Belajar ini dilaksanakan menggunakan serangkaian test berupa 25 soal pilihan ganda yang masing-masing soal telah memenuhi kriteria indikator dalam menguji keterampilan berpikir faktual. Data hasil kemampuan faktual siswa merupakan hasil belajar dalam aspek kognitif yang dapat diukur melalui pelaksanaan - *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam memahami materi Sejarah Pergerakan Nasional sebelum dilakukan eksperimen terhadap kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1. Hasil Pre-Test

Nama Siswa	Pre-test Eksperimen	Nama Siswa	Pre-Test Kontrol
Siswa 1	68	Siswa 1	56
Siswa 2	60	Siswa 2	60
Siswa 3	48	Siswa 3	48
Siswa 4	56	Siswa 4	56
Siswa 5	56	Siswa 5	52
Siswa 6	44	Siswa 6	72
Siswa 7	72	Siswa 7	68
Siswa 8	40	Siswa 8	68
Siswa 9	52	Siswa 9	56
Siswa 10	64	Siswa 10	72
Siswa 11	64	Siswa 11	64
Siswa 12	68	Siswa 12	76
Siswa 13	72	Siswa 13	80
Siswa 14	52	Siswa 14	40
Siswa 15	64	Siswa 15	36
Siswa 16	60	Siswa 16	52
Siswa 17	68	Siswa 17	52

Siswa 18	68	Siswa 18	76
Siswa 19	72	Siswa 19	40
Siswa 20	76	Siswa 20	64
		Siswa21	40
Rata-rata	61,2	Rata-rata	58,47

Hasil Analisis Penelitian, MA Negeri 1 Kota Madiun

Pada tabel 1 diketahui nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 61,2 dan kelas kontrol sebesar 58,47. Untuk menguji ada atau tidak adanya perbedaan nilai pada kedua kelas dapat diuji menggunakan *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Hasil *t-test* yang didapatkan yaitu, $T_{hitung} = 0,741 < T_{tabel} = 2.023$, dari hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan nilai yang signifikan pada kedua kelas. Oleh karena itu kemampuan awal yang dimiliki oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh, sehingga ideal untuk membandingkan keefektifan media kartu Domino pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Post-Test

Nama Siswa	Pre-test Eksperimen	Nama Siswa	Pre-Test Kontrol
Siswa 1	92	Siswa 1	72
Siswa 2	88	Siswa 2	64
Siswa 3	72	Siswa 3	60
Siswa 4	84	Siswa 4	68
Siswa 5	88	Siswa 5	64
Siswa 6	76	Siswa 6	88
Siswa 7	96	Siswa 7	68
Siswa 8	60	Siswa 8	72
Siswa 9	76	Siswa 9	68
Siswa 10	88	Siswa 10	80
Siswa 11	80	Siswa 11	64
Siswa 12	96	Siswa 12	76
Siswa 13	84	Siswa 13	80
Siswa 14	100	Siswa 14	52
Siswa 15	80	Siswa 15	52
Siswa 16	76	Siswa 16	60
Siswa 17	76	Siswa 17	56
Siswa 18	88	Siswa 18	84
Siswa 19	92	Siswa 19	64
Siswa 20	96	Siswa 20	72
		Siswa21	52
Rata-rata	84,4	Rata-rata	67,43

Hasil Analisis Penelitian, MA Negeri 1 Kota Madiun

Pada tabel 2 diketahui nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,4 dan kelas kontrol sebesar 67,43. Hasil tersebut didapatkan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu Domino dalam pembelajaran, dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk menguji ada atau tidak adanya perbedaan nilai pada kedua kelas dapat diuji menggunakan *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Hasil *t-test* yang didapatkan yaitu, $T_{hitung} = 5,338 > T_{tabel} = 2.023$, dari hasil

tersebut menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan pada kedua kelas. Adanya perbedaan yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih baik daripada kelas kontrol, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu Domino terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Pengaruh Media Permainan Kartu Domino dalam Menguatkan Kemampuan Faktual Siswa.

Syarat pengujian statistika *t-test* adalah data harus berdistribusi secara merata (normal), yaitu dengan menguji normalitas suatu data. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Liliefors*. Dasar pengambilan keputusan yaitu data dikatakan terdistribusi normal apabila $L_o < L_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
N	20	20	21	21
L_{test}	0,109	0,100	0,110	0,105
L_{tabel}	0,190	0,190	0,187	0,187
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Hasil Analisis Penelitian, MA Negeri 1 Kota Madiun

Selanjutnya untuk mengetahui nilai korelasi atau nilai hubungan pengaruh peningkatan kemampuan faktual siswa dengan penggunaan media permainan kartu Domino dapat diuji menggunakan *Paired Sample T-test*. *paired samples correlations* menunjukkan nilai korelasi dan signifikansi, yaitu 0,634 dan 0,003. Dasar pengambilan keputusan H_0 diterima apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan H_0 ditolak apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan nilai signifikansi $\leq 0,05$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai $r_{hitung} = 0,634 \geq 0,443 = r_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,003 \leq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya adanya hubungan yang mempengaruhi terhadap perbedaan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*

Peningkatan kemampuan pengetahuan faktual siswa dalam penggunaan media permainan kartu Domino juga dapat dilihat dari Uji *t-test* pada tabel *paired sample t-test*. Tabel di atas menunjukkan nilai t_{hitung} dan signifikansi, yaitu -12,108 dan 0,00. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai $-t_{hitung} = -12,108 < -2,093 = -t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,00 \leq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan kartu Domino untuk mempengaruhi kemampuan faktual siswa

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah mengenai seberapa besar pengaruh media permainan kartu Domino dalam mempengaruhi kemampuan faktual siswa dapat diuji menggunakan uji regresi. Hasil uji regresi dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Regresi

Model Summary				
Model	F	t	Sig.	R Square
Regression	12,076	3,475	,003	,402

Hasil Analisis Penelitian, MA Negeri 1 Kota Madiun

Pada kolom F merupakan hasil dari analisis uji Anova untuk menguji masing-masing variabel yang saling mempengaruhi terhadap peningkatan kemampuan faktual siswa. Berdasarkan perhitungan SPSS 16.0 H_0 ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel} (12,076 > 4,41)$ dan nilai signifikansi $< 0,05 (0,03 < 0,05)$. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan adanya pengaruh media permainan kartu Domino dalam mempengaruhi pengetahuan faktual siswa. Hal tersebut dikuatkan oleh nilai koefisiensi $T_{hitung} > T_{tabel} (3,475 > 2,093)$ dan nilai signifikansi $< 0,05 (0,03 < 0,05)$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat diambil kesimpulan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependennya, yaitu media permainan kartu Domino berpengaruh pada penguatan pengetahuan faktual siswa.

Nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) menunjukkan seberapa bagus media kartu Domino dalam menguatkan kemampuan faktual siswa yang dianalisis menggunakan model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah sebesar 0,402 atau 40,2% sehingga dapat ditafsirkan terdapat kontribusi penggunaan media kartu Domino untuk menguatkan kemampuan faktual siswa sebesar 40,2%.

Respon siswa secara langsung juga merupakan bagian dari data untuk menguji dan mengetahui keefektifan media kartu Domino secara empiris berdasarkan pengalaman siswa pada saat menggunakan media permainan kartu Domino dalam pembelajaran Sejarah. Hasil respon siswa disajikan pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Indikator Angket Siswa

Indikator Angket (Kode)	Total	Presentase	Kriteria
Permainan Dasar Kartu Domino			
K1	20	100%	Sangat Baik
K2	19	95%	Sangat Baik
K3	18	90%	Sangat Baik
K4	20	100%	Sangat Baik
K5	20	100%	Sangat Baik
K6	20	100%	Sangat Baik
K7	19	95%	Sangat Baik
Permainan Kartu Domino dalam Mempengaruhi Kemampuan Faktual Siswa			
K8	20	100%	Sangat Baik
K9	18	90%	Sangat Baik
K10	20	100%	Sangat Baik
K11	18	90%	Sangat Baik
K12	15	75%	Baik
K13	20	100%	Sangat Baik
K14	13	65%	Baik
K15	12	60%	Baik
K16	20	100%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Penelitian, September 2018

Tabel 6. Keterangan Kode Indikator (Tabel 3)

Kode (K)	Keterangan
Permainan Dasar Kartu Domino	
K1	Permainan Kartu Domino mudah dimainkan
K2	Pada saat bermain kartu Domino saya tidak merasa bosan
K3	Gambar pada permainan kartu Domino sesuai dengan materi dan menarik
K4	Warna Gambar pada permainan kartu Domino cerah dan jelas
K5	Pertanyaan atau soal dalam permainan kartu Domino jelas
K6	Bahasa yang digunakan di dalam permainan kartu Domino mudah dipahami
K7	Belajar menggunakan permainan kartu Domino menarik dan menyenangkan
Permainan Kartu Domino dalam Mempengaruhi Kemampuan Faktual Siswa	
K8	Media permainan kartu Domino membantu saya dalam memberikan penjelasan sederhana
K9	Kegiatan dalam permainan kartu Domino membantu saya untuk memahami istilah-istilah tertentu
K10	Media permainan kartu Domino membantu saya untuk memahami pengetahuan dasar tentang Pergerakan Nasional
K11	Media permainan kartu Domino membantu saya untuk dalam mendefinisikan sesuatu dan menyimpulkannya
K12	Media kartu Domino membantu saya untuk dapat mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak
K13	Media kartu Domino membantu saya untuk mengetahui tokoh, tempat, dan kejadian suatu peristiwa Sejarah.
K14	Media kartu Domino membantu saya untuk mengetahui kebijakan-kebijakan penting yang mempengaruhi suatu peristiwa
K15	Media kartu Domino membantu saya untuk menelusuri perihal keadaan masyarakat tertentu
K16	Media kartu Domino membantu saya untuk mengetahui runtutan suatu peristiwa Sejarah (kronologis)

Tabel 5. merupakan data dari angket respon siswa terhadap penggunaan media kartu Domino dalam pembelajaran Sejarah pada materi Pergerakan Nasional. Berdasarkan data tersebut, indikator angket dibagi menjadi dua yaitu penggunaan media permainan Domino, dan pengaruhnya terhadap kemampuan faktual siswa. Angket tersebut hanya diberikan kepada kelas eksperimen, yaitu kelas XI IPS 1 MA Negeri 1 Kota Madiun.

Analisis data angket pada tabel di atas menunjukkan rata-rata presentase kesiuruhan sebesar 91,25%. Data angket pada indikator penggunaan umum permainan kartu Domino mendapat respon yang positif dengan presentase sebesar 97,14%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media kartu Domino mudah dimainkan dalam pembelajaran Sejarah pada materi Pergerakan Nasional. Pada indikator kemampuan berpikir faktual angket mendapat presentase sebesar 86,67% yang artinya bahwa menurut respon siswa media permainan kartu Domino dalam materi Sejarah Pergerakan Nasional dapat meningkatkan keterampilan berpikir faktual mereka.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa manfaat atau kelebihan dari penggunaan media kartu Domino sebagai media permainan dalam pembelajaran Sejarah. Secara umum media permainan kartu Domino memiliki kelebihan, yaitu 1) menarik, menyenangkan, dan memiliki unsur kompetitif untuk dilakukan agar siswa melakukan yang terbaik, 2) siswa berpartisipasi aktif untuk belajar, 3) bersifat luwes dan mencegah siswa merasa jenuh dalam pembelajaran, 4) membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka dan menuntut semua orang untuk terlibat. Secara khusus media permainan kartu Domino memiliki kelebihan yaitu, dapat membantu siswa untuk 1) memberikan penjelasan sederhana pada materi yang disampaikan, 2) membangun pengetahuan pengetahuan dasar tentang materi Pergerakan Nasional, 3) mempertimbangkan suatu definisi dan menyimpulkannya, 4) mempertimbangkan kebenaran sumber, 5) mengetahui tentang tokoh, tempat, dan peristiwa sejarah serta kebijakan-kebijakannya, 6) mengetahui runtutan suatu peristiwa.

Adapun kekurangan dan kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan kartu Domino yaitu, adanya kontrol guru yang lebih optimal, sulit untuk dilakukan pengawasan dalam kelas yang lebih besar (jumlah siswa yang lebih banyak), membutuhkan keterampilan untuk mengendalikan kelas yang ramai (gaduh), membutuhkan waktu yang banyak dalam satu pertemuan. Hal yang diperlukan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan perencanaan yang matang untuk mengatur waktu yang akan digunakan dalam pembelajaran, membuat kontrak belajar, menjelaskan peraturan-peraturan permainan secara jelas dan menyeluruh, serta memberikan *punishment* dan *reward* kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W& David R. Krathwohl. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Resada
- Gunawan, W. Adi. 2012. *Genius Learning Strategy - Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ibrahim, Muslimin. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2014. *Taksonomi Kognitif, Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Molan, Benyamin. 2014. *Logika Ilmu dan Seni Berpikir Kritis*. Jakarta: Indeks

- Nair, Subadrah. 2005. *Penggunaan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Pendidik dan Pendidikan Universiti Sains Malaysia: Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan. Jil. 20, 21-41
- Paul Ginnis. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia - Zaman Kebangkitan Nasional dan Masa Hindia Belanda*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ratnasari, Reni. 2015. *Kelayakan Permainan UNO Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia Universitas Negeri Surabaya. Vol.4 (2)
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman., dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schunk, Dale H. 2012. *Teori-teori Pembelajaran, Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Setiawan, Danang. 2016. *Pengembangan Media Permainan Talk Card Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sudjana, Nana. 1988. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. 1997. *Fisafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperartive Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suprijono, Agus. 2016. *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Surayya, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. e-Journal Progam Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Progam Studi IPA. Vol. 4
- Wilis Dahas, Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga