

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS DENGAN MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO SISWA KELAS XI SMA N 1 BATANGHARI

Nazifatun Nisa¹, Andre Mustofa Meihan², Budi Purnomo³

nazifanisa2@gmail.com¹, andremustofameihan@unja.ac.id², budipurnomo@unja.ac.id³
Universitas Jambi^{1,2,3}

Informasi Artikel

Article history:

Received Oktober 16, 2024

Revised Oktober 23, 2024

Accepted November 30, 2024

Available online Desember 05,
2024

Kata Kunci :

Domino, Media Pembelajaran,
Pembelajaran Sejarah

Keywords:

*Dominoes, Learning media, History
Learning*



*This is an open access article under the
[CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*

Copyright ©2024 by Author.

ABSTRAK

Media kartu domino bisa membuat para siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan juga media kartu domino dapat menghilangkan rasa bosan serta membuat siswa paham terhadap materi yang disampaikan. Tujuan dari artikel ini yaitu sumber belajar seperti kartu domino dapat memusatkan perhatian siswa sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih saksama. Artikel ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada teknik. Penelitian ini memberikan hasil penelitian dimana dengan media pembelajaran kartu domino yang dilaksanakan pada dua siklus mampu mendapatkan hasil yang baik, pada siklus I sebesar 70% dan pada penerapan di siklus II sebesar 90%, ini membuktikan bahwa media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis pada siswa kelas XI SMA N 1 Batang hari berhasil.

ABSTRACT

Gold thread embroidery is a typical Jambi Malay handicraft, which can be done by women in Jambi Kota Seberang. The existence of gold thread embroidery crafts as a hereditary activity and meet the needs of life. This study aims to convey that gold thread embroidery as a cultural heritage from Jambi, the development of gold thread embroidery crafts in Jambi Kota Seberang and the impact of handicrafts on craftsmen and communities in Jambi Kota Seberang. In research using historical research methods consisting of four stages: heuristics, source criticism, interpretation and historiography. The results of this study stated that the craft of gold thread embroidery in the 1980s developed both in terms of human resources, production and marketing. In general, gold thread embroidery crafts are in the form of home industry or businesses in homes. The gold thread embroidery business did not receive support from the Jambi Province Dekranasda, Jambi City Dekranasda and Jambi City Disperindag. In addition, there is an embroidered wage system. Then in 2016, gold thread embroidery crafts began to regress, it can be seen from the level of human resources, production and marketing. In addition, the existence of gold thread embroidery crafts has a social, cultural and economic impact on craftsmen and the people of Jambi Kota Seberang.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, kepribadian, budi pekerti, dan rasa solidaritas sehingga orang dapat bekerja sama. berkontribusi pada pembangunan negara dan diri sendiri

(Saptono, 2016:106). Pendidikan sangat penting untuk aktivitas manusia. Pendidikan berdampak pada setiap orang, baik dalam kondisi apapun, karena itu merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh semua orang.

Pertumbuhan nasional dan pendidikan mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga menjadikan pendidikan sebagai komponen yang sangat penting. Aspek yang sangat luas dari pertumbuhan manusia adalah pendidikan (Trianto, 2011:1). Pembelajaran adalah proses melalui mana siswa dan guru berinteraksi dengan sumber belajar, materi pembelajaran, strategi penyampaian, dan taktik pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Setelah itu, tingkat keberhasilan dalam memenuhi tujuan pendidikan dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pengajaran seorang guru (Chairini et al., 2023:2).

Dengan melihat aspek kognitif yang ditanamkan kepada siswa, pembelajaran sejarah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter mereka. Ini sejalan dengan pendapat Heri (2014), yang mengatakan bahwa mempelajari sejarah sangat penting untuk menggambarkan tokoh masyarakat. Dengan berkonsentrasi pada sejarah, siswa dapat berkonsentrasi pada berbagai peristiwa, memahami, dan menghasilkan contoh perilaku dan aktivitas.

Kumpulan instrumen khusus yang disebut media pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan pengetahuan secara metodis kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media di dalam kelas dapat menumbuhkan pemahaman materi yang lebih baik dan meningkatkan produktivitas siswa. Sekolah menggunakan materi pembelajaran untuk meningkatkan proses pendidikan. Pemanfaatan media sebagai perantara yang berguna dapat meningkatkan dan mempertahankan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak karena mereka dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran siswa, dan mendorong proses belajar yang menarik bagi mereka. Akibatnya, proses belajar setiap siswa akan lebih efektif (Supriyono, 2018).

Historical Dominoes (HD) atau domino sejarah merupakan Media Pembelajaran yang berbentuk persegi layaknya seperti kartu mainan anak dan terdiri dari dua bidang yang satu bidang berisikan pertanyaan dan yang satunya berisikan jawaban dan satu set kartu tersebut digunakan untuk melakukan sebuah permainan (Musdalifah, 2021:18). Media Permainan kartu domino mengajarkan siswa untuk menganalisis dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan dikerlurarkan. Kartu domino disusun dengan cara ini, dengan jawaban di bagian atas dan pertanyaan di bagian bawah.

Kelebihan dari permainan kartu domino yaitu menggunakan sistem kerja sama dengan ingatan yang kuat, sehingga dengan media ini peserta didik mampu mengingat apa yang telah dipelajari dalam permainan domino tersebut. Selain mudah digunakan, media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu pemahaman mereka terhadap apa yang dipelajari (Chairini et al., 2023:2).

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang mempunyai arti pengantar atau perantara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran

merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk membangkitkan minat siswa terhadap suatu materi pelajaran dan menarik perhatiannya terhadap materi pelajaran (Dwianti et al., 2021:677). Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan instrumen dan metode yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Miftah, 2013:97). Permainan domino bukanlah hal yang baru di masyarakat; ini mirip dengan permainan kartu atau dadu dan melibatkan seperangkat kartu domino yang dapat digunakan untuk memainkan sejumlah variasi permainan yang berbeda (Sumini, 2019:185).

Keterampilan berpikir historis atau berpikir sejarah merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang berkaitan dengan membedakan, mengamati, dan mengevaluasi masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta dapat membandingkan dan menganalisis narasi sejarah, ilustrasi, dan catatan masa lalu. Keterampilan berpikir sejarah adalah keterampilan yang harus diperoleh siswa. Hal ini diperlukan dalam eksplorasi materi pembelajaran sebelumnya, dapat dianggap bahwa pengembangan keterampilan berpikir sebelumnya pada mata kuliah ini akan membantu mahasiswa untuk lebih mampu menjawab permasalahan yang berbeda-beda dalam proses permasalahan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir sejarah memiliki kaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis. Dalam sejarah, kita tidak hanya menghafal peristiwa masa lalu, tetapi juga menganalisis sebab-akibat, membandingkan perspektif, dan mengevaluasi sumber informasi. Ini membutuhkan kemampuan berpikir kritis untuk mempertanyakan keakuratan data, memahami konteks, serta menyusun argumen berdasarkan bukti yang ada. Sehingga, berpikir sejarah membantu mengasah kemampuan kritis dalam mengevaluasi informasi secara objektif dan memahami pola-pola masa lalu untuk pengambilan keputusan yang lebih baik di masa kini.

Kemampuan berpikir kritis siswa sering kali mencerminkan sejauh mana mereka dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi secara efektif. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik mampu membantu dalam pengambilan keputusan yang baik, pemecahan masalah lebih efektif, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu kompleks (Meihan, Basri, & Arif, 2018).

Suyono dan Hariyanto menyatakan Proses, kemajuan, dan peningkatan hasil belajar pada ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan kenaikan kelas, semuanya dipantau secara berkala oleh pendidik melalui penilaian hasil belajar (Suyono & Hariyanto, 2011:29). Jadi hasil belajar siswa diperoleh merujuk pada hasil proses pembelajaran dalam bentuk ujian yang dilakukan secara berkesinambungan.

Permasalahan berpikir historis yang ditemukan yaitu siswa yang kurang memahami materi pembelajaran, kemudian siswa tidak termotivasi atau tidak tertarik dengan mata pelajaran atau materi pembelajarannya. Kurangnya keterampilan analisis yang dimiliki siswa sehingga tidak mampu untuk memecahkan suatu masalah. Kurangnya kepercayaan diri siswa juga menjadi salah satu pemicu permasalahan berpikir historis karena dengan tidaknya percaya diri dapat menghambat siswa dalam mengeluarkan pendapat atau berdebat terhadap suatu masalah.

Permasalahan yang ditemukan di kelas XI F5, harus dilakukan solusi untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran Sejarah, perlu dibutuhkan inovasi baru untuk mendukung pembelajaran Sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Media Pembelajaran Kartu Domino salah satu media interaktif serta menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran Sejarah dan dapat memecahkan masalah yang ada serta dapat meningkatkan berpikir historis siswa.

Penjelasan di atas menjelaskan bagaimana permasalahan pendidikan sejarah dapat diselesaikan dengan menggunakan materi pembelajaran kartu domino sehingga siswa dapat belajar baik sendiri maupun berkelompok dengan tujuan pembelajaran yang jauh lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian yaitu "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Dengan Menerapkan Media Pembelajaran Kartu Domino Siswa Kelas XI SMA N 1 Batanghari". Dimana penelitian ini diperlukan guna mengatasi permasalahan yang timbul pada diri siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah salah satu jenis metode penelitian yang melibatkan pengamatan dan pelaksanaan tindakan di kelas melalui penggunaan kaidah-kaidah menurut metodologi penelitian yang dilakukan selama beberapa tahun atau satu semester, teknik pengumpulan data kuantitatif, dan data kualitatif itu sendiri, hasil penelitian lebih akurat dibandingkan hasil generalisasi karena proses penelitian lebih teliti.

Penelitian tindakan, sederhananya, adalah "belajar sambil melakukan" yang diterapkan pada kehidupan profesional seseorang. Ketika seseorang bekerja, mereka terus-menerus memunculkan ide-ide baru yang diimplementasikan ke dalam tindakan untuk meningkatkan alur kerja dan hasil pekerjaannya. (Slam, 2021:1).

Penelitian tindakan didasarkan pada gagasan bahwa pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan, dapat digunakan untuk membangun pengetahuan dan bahwa orang awam dapat meningkatkan keterampilan mereka dengan terlibat dalam penelitian tindakan. Peneliti tindakan dianggap memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengubah lingkungan, perilaku, dan kapasitas subjek penelitian, yaitu siswa. Dalam penelitian tindakan kelas, kami berupaya menciptakan metode pengajaran yang paling efektif dan efisien (Slam, 2021:1). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian yang sebagai berikut:

1. Observasi

Tujuan dari teknik observasi adalah untuk mengkaji data berupa kemampuan siswa dalam bertanya selama kegiatan pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkaitan dengan tingkat partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa, dan rentang perhatiannya.

2. Angket

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk ditanggapi, menurut Sugiyono (2019: 199). Sebagaimana dijelaskan dalam

definisi di atas, kuesioner adalah sarana pengumpulan data melalui penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data, mulai dari yang berbentuk arsip, buku, gambar dan tulisan angka, berupa laporan maupun keterangan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian (Sugiyono, 2007 : 329). Pada penelitian ini, dokumen-dokumen dan berkas yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian akan dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data siswa kelas XI Fase 5 SMA N 1 Batanghari, selanjutnya peneliti juga akan mengumpulkan data lain, yakni berupa dokumentasi foto saat proses wawancara dan belajar mengajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA N 1 Batanghari berdiri pada tahun 1978 yang beralamatkan di Batanghari tepatnya di Kecamatan Muara Bulian, Jln. Jend. A. Yani No.01 Muara Bulian. Seperti sekolah Menengah pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SMA N 1 Batanghari selama 3 tahun akademik, di mulai dari Fase E hingga kelas XII. Salah satu sekolah menengah negeri unggulan di Batanghari, SMAN 1, terakreditasi A dan sedang mengalami pembenahan di sejumlah bidang, termasuk infrastruktur pendidikan.

Penelitian Siklus I dimulai pada hari Selasa tanggal 6 Juli 2024 dengan materi edukasi tentang imperialisme dan kolonialisme. Pada pelaksanaan siklus I diketahui siswa belum pernah memanfaatkan alat pembelajaran kartu domino ini sebelumnya. Agar anak dapat memahami, guru harus memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai media ini. Sampai saat ini belum ada hambatan dalam menggunakan materi pembelajaran kartu domino.

Dalam pelaksanaannya, karena ini merupakan media pembelajaran pertama dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino menyebabkan pembelajaran berlangsung sangat pasif karena siswa belum mengerti bagaimana menggunakannya. Siswa kurang aktif dalam menyelesaikan pembelajaran ini secara berkelompok karena sulit mengorganisasikan diri nya dengan siswa lainnya dan ketidakmampuan dalam memberikan jawaban dengan apa yang diketahui saat memahami materi yang sudah dipelajari.

Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan dua slot waktu masing-masing 30 menit. Pada tanggal 13 Agustus 2024, hari Selasa, penelitian ini akan dimulai. termasuk informasi tentang imperialisme dan kolonialisme. Penelitian pada Siklus II telah selesai dengan memuaskan. Selain itu, mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Siswa juga bisa menyimak dan memperhatikan dalam pembelajaran yang berlangsung. Meskipun pada siklus I masih terdapat beberapa tantangan berdasarkan lembar kegiatan siswa, namun pada siklus II terjadi peningkatan yang jauh lebih baik pada siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II, hasil penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI Tahap 5 SMA N 1 Batanghari. Sebagaimana tergambar pada tabel observasi, pada setiap pertemuan siklus, proporsi siswa yang termotivasi belajar meningkat dari 70% menjadi 90%.

Table 1 Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

| Nama Sekolah | Variabel | Hasil PTK | |
|---------------------|-------------------|--------------|---------------|
| SMA N 1 Batang Hari | Berpikir Historis | Siklus I 70% | Siklus II 90% |

Pada siklus I masih terdapat sejumlah siswa yang gagal menyelesaikan dan terhitung ada 11 orang siswa yang tidak tuntas pada hasil penelitian siklus I dan hasilnya belum memenuhi kriteria indikator yang diteliti dan sudah ditetapkan batas minimalnya 70% atau kurang setengah dari jumlah siswa yang diteliti harus tuntas. Jadi guru tidak terlibat menyebabkan siswa terkadang masih melakukan kegiatan lain seperti bermain dan mengobrol dengan siswa lain.

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan peningkatan yang cukup berarti dibandingkan siklus I, yang menunjukkan bahwa untuk mempertahankan peningkatan tersebut, siswa perlu disiplin selama di kelas, guru mampu menyajikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada supaya belajar tidak hanya itu-itu saja yang membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, siswa harus lebih memperhatikan guru ketika sedang mengajar di depan kelas dan berlatih menganalisis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru terkait materi yang sudah dijelaskan. Sehingga pada siklus II peneliti sudah berhasil mencapai persentase standar indikator pada minat belajar sejarah siswa.

Berdasarkan data penelitian, penggunaan media pembelajaran kartu domino yang dilakukan peneliti dapat dikatakan berhasil. Ketika menggunakan media kartu domino untuk pembelajaran, siswa lebih tertarik dengan materi. Guru harus menyediakan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan sehingga siswa terlibat dalam konten dari awal hingga akhir dan tidak menjadi tidak tertarik saat belajar. Hal ini meningkatkan keterampilan berpikir sejarah siswa saat mempelajari sejarah.

KESIMPULAN

Pelaksanaan siklus dalam penelitian ini sangat menentukan hasil dari peningkatan kemampuan berpikir belajar dari siswa selama proses pembelajaran. peningkatan tersebut meliputi nilai rata-rata kemampuan berpikir historis siswa pada penelitian siklus I yang awalnya 70% dan melakukan penelitian siklus II dengan meningkat sebesar 90%. Peningkatan tersebut mencapai nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa. Hal ini merupakan perbaikan penting dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Fase 5 SMA N 1 Batanghari lebih tertarik menggunakan media kartu domino untuk pembelajaran sejarah pada siklus II. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI Fase 5 SMA N 1 Batanghari dengan dilakukan II siklus dengan dua pertemuan telah berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairini, P., Ibrahim, H., & Kamza, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1-10.
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675-680.
- Heri, S. (2014). Seputar pembelajaran sejarah; isu, gagasan dan strategi pembelajaran. *Aswaja Pressindo*.
- Meihan, A. M., Basri, M., & Arif, S. (2018). Hubungan antara Penggunaan Model Problem Posing pada Aspek Kemandirian dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 6(5).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Musdalifah. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran HD (Historical Dominoes) Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDI Lappatemu Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru (Universitas MUhammadiyah Makassar).
- Ramlah. (2022). Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol 7. No 1.
- Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14 (1), 105-112.
- Slam, Z. (2021). Metode Penelitian Tindakan Kelas. *CV. Penerbit Qiara Media*.
- Sumini. (2019). Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri Dumai. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 185.
- Supriyono, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 43-48.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). Belajar dan pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar. *Remaja Rosdakarya*.
- Trianto. (2011). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Kharisma Putra Utama*.