

Penerapan Media Historical Dominoes pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Bengkayang

Wijiyanti¹ Maria Ulfah² Mohammad Rikaz Prabowo³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: wijiyanti@student.untan.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini menelaah penggunaan media sejarah pada pembelajaran Sejarah kelas XI IPS dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari guru sejarah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta peserta didik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, dengan validitas dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam mempersiapkan media domino sejarah berpengaruh positif terhadap proses belajar mengajar. Implementasi meliputi penyusunan RPP, penyiapan materi, serta penggunaan media kartu domino yang diamati dan dianalisis melalui aktivitas di kelas. Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pembelajaran dan kesulitan dalam memilih topik yang sesuai. Solusi yang dilakukan adalah menyesuaikan proses pembelajaran dengan waktu yang tersedia serta memilih topik yang lebih menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Penerapan, Media Historical Dominoes, Pembelajaran Sejarah

Abstract

This study examined the use of historical media in Grade XI Social Sciences history lessons through a qualitative descriptive approach. Data were collected from history teachers, the vice principal of curriculum, and students using observation, interviews, and documentation. Analysis involved data collection, reduction, presentation, and conclusion, with source and technique triangulation ensuring validity. Findings show that the teacher's strategy in preparing historical domino media positively influenced the teaching and learning process. Implementation included creating lesson plans, preparing materials, and using domino card media, observed and analyzed through classroom activities. Challenges included limited class time and difficulty selecting suitable topics. Solutions involved adjusting the learning process to match available time and choosing more engaging topics for students.

Keywords: Implementation, Historical Dominoes Media, History Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membimbing, melatih, dan memandu peserta didik. pengajar berperan membentuk peserta didik menjadi generasi yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta berpartisipasi aktif di lingkungan. Guru menjadi peran utama dalam mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi. Pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini banyak media pembelajaran yang hadir dalam variasi yang beragam, bahkan media yang sederhana pun dikemas dengan cara yang tak kalah menarik dari media canggih. Media sederhana namun efektif serta mudah digunakan adalah historical dominoes, yaitu kartu permainan berisi pertanyaan dan jawaban yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Media ini termasuk kedalam kategori media visual berupa grafik, cetak, dan statis yang berfungsi menyampaikan pesan melalui indra pengelihat. Menurut Musdalifah, (2020:18) historical dominoes atau domino sejarah merupakan media pembelajaran satu set kartu yang berbentuk persegi mirip

dengan kartu permainan, yang pada setiap kartunya terdiri atas dua sisi, yaitu satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban.

Dalam pembelajaran sejarah, media historical dominoes membantu menghubungkan pemahaman masalah dengan kondisi masa kini. Pembelajaran sejarah yang efektif ialah pembelajaran yang dapat mengembangkan wawasan masa kini dengan mengaitkannya pada peristiwa masa lalu yang menjadi dasar topik sejarah (Subakti, 2017). SMA Negeri 3 Bengkayang dipilih sebagai lokasi penelitian, sudah berdasarkan beberapa pertimbangan akademis yang mendukung relevansi serta sesuai dengan topik yang sedang diteliti. Selain itu, lokasi SMA Negeri 3 Bengkayang yang relatif mudah dijangkau menjadi pertimbangan peneliti, yang mana hal ini memudahkan peneliti untuk melakukan observasi dan pengambilan data secara langsung dan dapat berulang jika diperlukan tanpa hambatan geografis yang berarti. Bersumber dari hasil wawancara bersama dengan ibu Kristina Setyaningsih selaku guru mata pelajaran sejarah Indonesia, pembelajaran sejarah sebelumnya dilaksanakan melalui model yang variatif salah satunya menggunakan kooperatif learning hingga pembelajaran konvensional dengan metode diskusi dan ceramah. Namun karena peserta didik cenderung pasif, sehingga guru mensiasati membuat media pembelajaran berupa game Historical Dominoes sebagai media pembelajaran sejarah yang lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik, serta mempermudah pendalaman materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif, yaitu metode yang berfokus pada pemahaman suatu kondisi segan cara menggambarkan secara rinci dan mendalam keadaan nyata dalam konteks alami (natural setting), sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Menurut Creswell dalam Eko Murdiyanto (2020:19), pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada upaya memahami serta menyelidiki fenomena sosial dan permasalahan yang dialami manusia. Sementara itu menurut Bogdan dan Taylor dalam Eko Murdiyanto (2020:19), metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, dari individu serta perilaku yang diamati. Penelitian ini dilakukan dalam kondisi alami dengan sifat penemuan, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif memiliki karakteristik dilaksanakan dalam situasi alami, bersifat eksploratif atau penemuan, serta menempatkan peneliti sebagai instrumen utama. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode kualitatif deskriptif untuk menjelaskan dan menggambarkan secara nyata fakta terkait penggunaan media pembelajaran Historical Dominoes. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi pertama kali pada tanggal 19 April 2024, dengan mengamati lingkungan sekolah secara keseluruhan, terutama aktivitas guru, peserta didik, kepala sekolah, dan staf. Dalam pengamatan, peneliti tidak ikut serta dalam proses belajar mengajar, tetapi berinteraksi dengan guru mata pelajaran untuk mendukung pengumpulan data. Pada tanggal 26 April-7 Mei 2024, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, waka kurikulum, dan tiga orang peserta didik sebagai informan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara terbuka agar informasi yang diperoleh tidak terbatas pada pernyataan terstruktur.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan tujuan memudahkan peneliti dalam mengkaji sekaligus menyampaikan data yang diperoleh di lapangan. Penelitian ini menelaah penerapan media Historical Dominoes Pada Mata Pelajaran Sejarah, dengan fokus pada tiga aspek utama: (1) strategi guru dalam mempersiapkan media

pembelajaran Historical Dominoes untuk peserta didik, (2) penerapan media pembelajaran Historical Dominoes pada pembelajaran sejarah, (3) kendala dan solusi guru dalam penerapan media pembelajaran Historical Dominoes pada pembelajaran sejarah.

Bagaimana strategi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran Historical Dominoes

Guru mempersiapkan media pembelajaran secara matang melalui RPP, menyesuaikan materi dengan kurikulum, serta perencanaan mencari topik pelajaran sejarah yang tepat dan sesuai dengan media yang digunakan. Pihak sekolah menekankan kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Dari hasil observasi peneliti melihat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media Historical Dominoes.

Penerapan media pembelajaran Historical Dominoes

Dalam penerapan media pembelajaran Historical Dominoes, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan cara permainan ini digunakan, hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak sekedar bermain tetapi juga memperoleh pembelajaran. Langkah-langkah penerapan meliputi: 1) pembukaan kelas, 2) penyampaian tujuan, 3) penyampaian materi, 4) pembagian kelompok, 5) pemberian kartu domino, 6) diskusi kelompok, 7) menyusun kartu secara benar, 8) penarikan kesimpulan, 9) setelah itu penutup. Permainan ini meningkatkan fokus, antusiasme, serta keterampilan sosial peserta didik melalui kerja sama kelompok.

Kendala dan solusi guru dalam penerapan media pembelajaran Historical Dominoes

Kendala utama dalam penerapan media ini terletak pada keterbatasan waktu, kesulitan mencari topik yang relevan, serta permainan ini dapat berpotensi mengganggu ketenangan kelas lain. Dari kendala yang dihadapi guru mencoba mencari solusi guna mengatasi kendala yang ada, cara guru mengatasi kendala yang dihadapi dengan menata ulang materi, membuat struktur pembelajaran lebih fleksibel, dan memberikan penjelasan instruksi lebih sederhana.

Pembahasan

Penelitian akan memaparkan uraian berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh. Pembahasan ini mengintegrasikan temuan penelitian dengan kajian pustaka sesuai dengan teknik analisis yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis serta dikaitkan dengan teori yang relevan:

Strategi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran Historical Dominoes

Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil wawancara secara umum menjelaskan bahwa strategi yang digunakan dalam mempersiapkan media pembelajaran meliputi penentuan materi yang relevan, perencanaan alur yang menarik serta penyiapan pertanyaan yang dapat menstimulasi pemikiran peserta didik. Kemp dalam Haudi (2021:1), strategi pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut J. R David dalam Haudi (2021:1), strategi pembelajaran adalah sebuah rencana yang memuat rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran disini untuk mencapai pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik. Hal ini berarti memfasilitasi proses belajar yang tidak hanya mengacu pada pemahaman konsep, tetapi juga membangun keterampilan kritis, analitis, dan kreativitas. Dengan memperhatikan kebutuhan individu peserta didik, guru mampu menghadirkan

pengalaman belajar yang bermakna juga sesuai dengan kepentingan setiap peserta didik. setelah memahami karakteristik, standar, dan tujuan pembelajaran, guru menyesuaikan rencana aktivitas belajar yang mencakup pendekatan, metode teknik, jenis media, serta sumber belajar yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada tanggal 25 April 2024 dalam pembelajaran tatap muka di SMA Negeri 3 Bengkayang, penerapan strategi yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman. Situasi yang mendukung tersebut juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh, sesuai dengan kurikulum 2013 yang menekankan pada pendidikan karakter serta pengembangan kompetensi peserta didik. Tujuan penggunaan media historical dominoes bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang disertai aturan tentang tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain. Menurut Mulyana (2016:20), permainan ini dapat membantu anak berlatih mengasah kemampuan berpikir logis dalam memecahkan berbagai masalah. Materi yang tercantum pada kartu domino sebagai media pembelajaran sejarah disusun oleh guru berdasarkan silabus dan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya. Silabus berperan sebagai pedoman dalam penyusunan RPP yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi ajar, kegiatan pembelajaran, serta indikator pencapaian yang digunakan dalam proses penilaian.

Strategi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran Historical Dominoes

Pada dasarnya tujuan dari diterapkannya media pembelajaran secara umum, termasuk media historical dominoes dalam mata pelajaran sejarah merupakan suatu inovasi yang bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik media historical dominoes digunakan sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya menekankan kepada daya ingat tetapi juga mendorong apresiasi peserta didik mengenai materi yang diberikan melalui permainan. Dalam hal, ini media media historical dominoes juga berfungsi sebagai penghubung antara teori dan praktik, yang mana dirancang untuk menarik minat peserta didik. Brown dalam Andi Kristanto (2016:6), menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dapat berpengaruh terhadap tingkat efektivitas pembelajaran. Pada sesi wawancara yang peneliti lakukan, ibu Kristina Setyaningsih menjelaskan sebelum memulai sesi belajar mengajar menggunakan media historical dominoes, penting untuk menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut, yang mana penjelasan awal ini bertujuan agar peserta didik mempunyai bayangan yang jelas mengenai materi yang akan mereka pelajari. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh ibu Kristina Setyaningsih peneliti melihat bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media media historical dominoes ini harus terlebih dahulu menjelaskan mengenai materi apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi yang dijelaskan pun disesuaikan dengan yang ada pada kartu domino sejarah, dan setelah menjelaskan materi yang ada ibu Kristina Setyaningsih juga menjelaskan bagaimana konsep dari permainan kartu domino sejarah ini. Musdalifah (2021:18), menjelaskan bahwa historical dominoes atau domino sejarah adalah media pembelajaran berbentuk persegi menyerupai kartu permainan anak, yang terdiri atas dua sisi: satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban. Satu set kartu ini digunakan dalam bentuk permainan.

Kendala dan solusi guru dalam penerapan media pembelajaran Historical Dominoes

Hasil pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran sejarah di kelas, ditemukan adanya kendala atau hambatan di dalam penerapan Historical Dominoes sebagai media pembelajaran sejarah, kendala yang dihadapi dalam penerapan media media historical dominoes ini meliputi terbatasnya waktu yang tersedia dalam pembelajaran. Guru juga kesulitan dalam mencari topik

yang relevan dan sesuai dengan kurikulum serta permainan ini yang kadang dapat berpotensi mengganggu ketenangan kelas lain. Hal ini juga kurang lebih berkaitan dengan temuan Afifah (2014) yang mengatakan kendala dalam manajemen kelas yaitu masalah individu dan kelompok. Individu peserta didik dengan segala keunikan karakteristik, kebutuhan belajar serta tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Sementara itu untuk masalah yang terdapat pada kelompok muncul dari interaksi peserta didik dalam kelompok belajar yang mana sering terjadinya perdebatan sehingga dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

Kemampuan guru untuk mengatasi kendala yang ada pada penerapan media ini menjadi faktor penentu keberhasilan. Dalam mengatasi kendala ini ibu Kristina Setyaningsih menata ulang materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan alokasi waktu yang ada, serta mencari topik yang menarik bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penyusunan ulang materi memberikan dampak positif dalam melibatkan peserta didik secara lebih mendalam. Dalam proses belajar, ibu Kristina Setyaningsih juga menyusun struktur pembelajaran yang lebih fleksibel untuk memungkinkan sesi permainan edukatif dilakukan tanpa mengorbankan materi penting lain. Dengan demikian bahwa menyusun materi secara terstruktur merupakan alat komunikasi antar peserta didik dan guru untuk menyampaikan materi. Oemar Hamalik (2012) menyatakan bahwa kelancaran komunikasi pendidikan dirasa penting. Apabila informasi yang disampaikan tidak diterima secara utuh, maka sasaran pembelajaran tidak akan tercapai. Oleh sebab itu, upaya mengatasi hambatan menjadi hal penting agar hubungan interaktif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti dan penguraian data mengenai Penerapan Media Historical Dominoes Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya, yaitu:

1. Strategi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran *Historical Dominoes* Pada Peserta Didik Kelas XI IPS, dilakukan dengan persiapan yang matang dan terstruktur yang mana sangat penting untuk keberhasilan penggunaan *Historical Dominoes* sebagai media pembelajaran.
2. Penerapan media pembelajaran *Historical Dominoes* pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS, memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan partisipasi peserta didik. Media ini memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam kelompok.
3. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan media ini, seperti keterbatasan waktu dan kesulitan menemukan topik yang tepat untuk disesuaikan dengan media pembelajaran. Guru perlu melakukan penyesuaian, seperti menyusun ulang materi pembelajaran dengan memberi arahan yang jelas agar pembelajaran tetap efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Makasar: CV. syakir Media Press.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). Media Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Chairini, P., Husaini, & Kamza, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. JIM: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 1-10.
- Emzir. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Hardani, d. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Haudi. (2021). Strategi Pembelajaran. Solok: Cv Insan Cendekia Mandiri.
- Imron, A. (2022). Penggunaan Media pembelajaran kartu Doli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Listrik. *Journal Of Social Studies, Arts And Humanities (JSSAH)*, 12-18.
- Marwiah, M., Sunanih, & Hendrawan, B. (2023). Pengaruh Media Domino Matematika Terhadap Kemandirian dan Keaktifan Belajar pada Materi Perkalian dan Pembagian di SDN Medangkamulyan. *Jurnal Pendidikan Guru*, 163-170.
- Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Nourita, Afifah. (2014). Manajemen Kelas di SD Negeri Gumpang 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun 2014/2015. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhamdin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 1-7.
- Rahmania, Y. A., & Alrianingrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 1-8.
- Rusydiyah, & Fatimatur, E. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif. Jakarta: PT. Rajagraindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT. Fajar Interpratama.
- Shintya, E., Jaenudin, A., & Sutarman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika* Sebelas April, 22-29.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yasin, Muhamad. (2015). Komunikasi Pendidikan. Yogyakarta: STAIN Kediri Press.