



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Muhammadiyah Jember Tahun 2024/2025

Ramadhania Putri Maharani¹, Mohamad Il Badri², Rina Rohmawati³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

E-mail: ramadhaniar947@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07 Keywords: <i>Learning Media; Domino Game; Student Understanding; Globalization.</i>	This research aims to analyze the influence of domino game-based learning media on increasing students understanding of globalization material. The research background is the low level of student understanding due to conventional methods which tend to be boring. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups, namely experimental and control. The instruments used include pretest, posttest, observation, questionnaires and documentation. The research result showed that there was an increase in the average understanding score of students in the experimental group from 73 (pretest) to 85 (posttest), while the control group increased from 70 to 74,59. The N-Gain test shows an average score of 0,4677 with a percentage increase of 46,77%, which is classified as moderate increase. Thus, the use of domino game-based learning media.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Permainan Domino; Pemahaman Siswa; Globalisasi.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis permainan domino terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi globalisasi. Latar belakang penelitian adalah rendahnya tingkat pemahaman siswa akibat metode konvensional yang cenderung membosankan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental yang melibatkan dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi pretest, posttest, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pemahaman siswa pada kelompok eksperimen dari 73 (pretest) menjadi 85 (posttest), sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 70 menjadi 74,59. Uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,4677 dengan peningkatan persentase sebesar 46,77%, yang tergolong peningkatan sedang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi globalisasi.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Seiring perkembangan zaman, penggunaan media yang inovatif semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan, terutama untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Kemendikbudristek, 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang potensial adalah media berbasis permainan seperti domino edukatif, yang telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa (Maula et al., 2023; Aan et al., 2022).

Materi globalisasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk topik yang kompleks karena memuat konsep abstrak terkait sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami

materi ini apabila disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan LKS semata (Fitrah, 2020; Marhadi et al., 2022). Hasil observasi yang di SMP Muhammadiyah 1 Jember mengindikasikan bahwa mayoritas pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga kurang merangsang pemahaman mendalam siswa terhadap materi.

Untuk itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan kolaboratif. Media permainan domino edukatif memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas mencocokkan konsep secara interaktif, mendorong diskusi kelompok, dan menginternalisasi konsep globalisasi dengan lebih kontekstual (Amelia et al., 2024; Aprilianti et al., 2023). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi globalisasi. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di kelas. Jika media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, maka sangat mungkin dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan di berbagai sekolah sebagai salah satu strategi pembelajaran kontekstual yang menyenangkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental berupa pretest dan posttest control group design. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan domino, dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Jember tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian ditentukan secara purposive, yaitu kelas IX A sebagai kelompok kontrol dan kelas IX B sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi: 1. Tes pemahaman siswa (pretest dan posttest) yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah dikembangkan berdasarkan indikator pemahaman materi globalisasi, seperti mengidentifikasi dampak globalisasi dalam kehidupan sosial, membedakan pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi dan budaya. Validitas isi dari instrumen tes diuji oleh guru pendidikan IPS dan telah memenuhi kriteria valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Alpha Cronbach. 2. Angket respon siswa terhadap media untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan domino. Angket menggunakan skala likert empat poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Angket ini mencakup aspek keterlibatan siswa, kejelasan materi, dan minat belajar. Uji validitas angket dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment. 3. Lembar observasi dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data kuantitatif, mencatat aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Prosedur penelitian meliputi: 1. Persiapan, menyusun instrumen penelitian, menentukan kelas sampel, dan melakukan validasi instrumen. 2. Pelaksanaan, memberikan pretest kepada dua

kelompok, melaksanakan pembelajaran sesuai perlakuan kelompok eksperimen menggunakan media permainan domino, sementara kelompok kontrol menggunakan LKS dan metode ceramah, kemudian memberikan posttest kepada kedua kelompok setelah dilakukannya perlakuan. 3. Analisis data menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas (Shapiro Wilk), uji homogenitas (Levene's test), uji independent t-test untuk melihat signifikansi pengaruh, perhitungan N-Gain Score untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Statistik Deskriptif

Hasil pretest menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat pemahaman yang setara. Kemudian setelah diadakannya perlakuan, hasil posttest pada kelompok eksperimen meningkat signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis data menggunakan statistik deskriptif yang meliputi rata-rata (mean), nilai tengah (median), modus, nilai minimum dan nilai maksimum. Adapun hasil analisis yang telah diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Kelas		Rata-rata	Median	Modus	Min	Max
Kelas 9A (Kontrol)	Pretest	70	71	70, 71	65	79
	Posttest	74,59	76	75	70	84
Kelas 9B (Eksperimen)	Pretest	73	77	70, 75, 80	65	88
	Posttest	85	87	80, 85, 90	75	98

2. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian. Adapun hasil dari uji normalitas yang telah diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest 9A (Kontrol)	,107	17	,200*	,971	17	,842
	Posttest 9A (Kontrol)	,141	17	,200*	,945	17	,383
	Pretest 9B (Eksperimen)	,090	25	,200*	,979	25	,855
	Posttest 9B (Eksperimen)	,090	25	,200*	,979	25	,855

Tabel di atas menunjukkan dua jenis uji normalitas, yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Dalam penelitian yang telah

dilakukan, jumlah sampel yang digunakan sebanyak 42 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa $42 < 50$ sehingga uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas tipe Shapiro-Wilk.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikan dalam uji Shapiro-Wilk (0.842, 0.383, 0.855, 0.855) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) tidak ditolak untuk semua kelompok data. Data dari keempat kelompok dapat diasumsikan berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji mengenai sama atau tidaknya variasi-variasi kedua data yang didistribusikan. Dalam uji homogenitas jika nilai signifikan $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa kedua data yang terdistribusi tidak sama, sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat dikatakan data yang terdistribusi adalah sama.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,635	1	40	,112
Based on Median	2,839	1	40	,100
Based on Median and with adjusted df	2,839	1	37,899	,100
Based on trimmed mean	2,648	1	40	,112

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas Levene Statistic. Dengan menggunakan tingkat signifikansi $> 0,05$, maka dapat ditafsirkan hasil dari tabel diatas semua nilai signifikannya (0.112, 0.100, 0.100, dan 0.112) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) tidak di tolak dan variasi dari kelompok data yang dibandingkan adalah homogen (sama).

4. Uji N-Gain Score

N-Gain Score dilakukan untuk menghitung efektivitas peningkatan pemahaman siswa menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post-test Score} - \text{Pre-test Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pre-test Score}}$$

Indikator pencapaian:

- $N\text{-Gain} \geq 0,70$ = Peningkatan tinggi
- $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ = Peningkatan sedang
- $N\text{-Gain} < 0,30$ = Peningkatan rendah

Tabel 4. Hasil Uji N Gain Score

	N	Min	Maxi	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	25	,29	,83	,4677	,13927
NGain_Persen	25	28,57	83,33	46,7662	13,92663
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel di atas, N-Gain Score memiliki rentang antara 0,29 – 0,83 dengan rata-rata (mean) 0,4677 dan standar deviasi 0,13927. Nilai N-Gain Score ini menunjukkan peningkatan skor yang signifikan. Kemudian N-Gain Persen memiliki rentang antara 28,57% - 83,33%, dengan rata-rata 46,7662% dan standar deviasi 13,92663%. Nilai tersebut mempresentasikan peningkatan yang signifikan.

Rata-rata N-Gain Score sebesar 0,4677 yang mengindikasikan adanya peningkatan skor yang tergolong sedang dan tidak terlalu tinggi. Interpretasi N-Gain Persen juga serupa, rata-rata 46,7662% yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan, tetapi tergolong sedang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan oleh perbedaan nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol yang signifikan secara statistik. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen tergolong sedang (rata-rata N-Gain 0,4677; N-Gain persen 46,7662%) Meskipun sedang, peningkatan ini tetap signifikan secara statistik. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan domino memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan membantu menghubungkan konsep abstrak materi globalisasi dengan situasi nyata.

B. Saran

Disarankan agar penelitian di masa depan menyelidiki penggunaan media serupa untuk tingkat pendidikan dan bahan pembelajaran yang berbeda. Guru dapat menggunakan media berbasis permainan seperti domino saat mengajarkan konsep abstrak seperti globalisasi. Sekolah dapat mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran

berbasis permainan dan memberikan dukungan terhadap penggunaan dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, media yang sudah dibuat harus terus disempurnakan agar tetap sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aan, M., Rosa, E., & Basiroh, T. (2022). Permainan Domino dalam Pengajaran Mufradat di Madrasah Tsanawiyah. *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 1(1), 1–16.
- Amelia, U., Sinaga, P., Nahdlatul, U., & Sumatera, U. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar pada Materi Struktur dan Fungsi 2023 / 2024 Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 101928 2023 / 2024 Rantau Panjang*. 3(2), 150–154.
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017). Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 178.
- Aprilianti, D. A., Muzani, M., & Setianingsih, A. I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 2(02), 139.
- Arinna, O., & Nikmaturofidah, F. (2022). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 5(02), 37–42.
- Fitrah, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Senilai Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Stem. *Aksioma*, 9(1), 51–56.
- Marhadi, H., Fernandes, F. R., Huwaida, S. S., Wanda, Rahmi, A., Elvagen, M. A., Tantri, R. Y., Qurotunnisa, R., Ramadhan Efendi, G., Senafella, V., & Simanjuntak, D. A. (2022). Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 142–147.
- Marian, F., & Yansyah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JIPMat*, 6(1), 14–23.
- Nengsih, R. F., & Rochmawati, R. (2014). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–10.
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 2.
- Siti Minatul Maula, Arrofa Acesta, & Febby Fajar Nugraha. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99.
- Takwim, M., Said, R., & Murdiati, M. (2024). Penerapan Metode Permainan Domino dalam Pembelajaran Kosakata pada Santri Taman Pendidikan al Quran TPA al Furqon Mario Baebunta Luwu Utara. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 4(1), 08–15.