

DOMINO GAME DALAM PEMBELAJARAN IPS : PENGARUHNYA TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII

Sitti Novalia ¹, Agi Ma'ruf Wjaya ², Ilfiana Firzaq Arifin ³
Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Argopuro Jember

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan media permainan domino game dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap minat belajar siswa serta kemampuan berpikir kritis mereka. Latar belakang penelitian ini adalah pengalaman yang sangat menarik dan mengungkapkannya minimnya minat belajar dan berpikir kritis siswa, yang diakibatkan oleh metode pengajaran tradisional yang cenderung membosankan. Studi ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan rancangan eksperimental yang mencakup kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan data dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Setiap kelompok terdiri dari 20 siswa. Alat penelitian yang digunakan terdiri dari pretest dan posttest dalam bentuk kuesioner tentang minat belajar serta tes kemampuan berpikir kritis. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data akan melalui analisis awal: normalitas diperiksa dengan uji Shapiro-Wilk dan homogenitas menggunakan uji Levene. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga syarat untuk menerapkan uji parametrik telah terpenuhi. Uji T (Independent sample t-test) digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Penggunaan permainan domino secara signifikan memengaruhi minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, menurut hasil penelitian, yang menunjukkan tingkat nilai signifikansi kurang dari 0,001. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media domino game efektif berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di Mts Al-Ishlah Jenggawah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Domino Game, Minat Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, Uji Parametrik

ABSTRAK

The purpose of this study is to examine the impact of using domino game media in social science learning on students' learning interest and critical thinking skills. The background of this study is a very interesting experience that revealed the lack of interest in learning and critical thinking of students, which is caused by traditional teaching methods that tend to be boring. This study uses a quantitative methodology with an experimental design that includes a control group and an experimental group, with data collected through a pretest and posttest. Each group consists of 20 students. The research tools used consist of a pretest and posttest in the form of a questionnaire about learning interest and a test of critical thinking skills. Before conducting hypothesis testing, the data will undergo initial analysis: normality is checked using the Shapiro-Wilk test and homogeneity using the Levene test. The results of the analysis indicate that the data are normally distributed and homogeneous, so that the requirements for applying parametric tests have been met. The T-test (Independent sample t-test) is used to evaluate the hypothesis. The use of domino games significantly affects students' learning interest and critical thinking skills, according to the results of the study, which shows a significance level of less than 0.001. Therefore, it can be said that the use of domino game media effectively contributes to increasing learning interest and critical thinking skills of 8th grade students at Mts Al-Ishlah Jenggawah.

Keyword: Learning Media, Domino Game, Learning Interest, Critical Thinking Skills, Parametric Test

©Pendidikan Sejarah FKIP UM Palembang
DOI: <https://doi.org/10.32502/jdh.v6i1.11094>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membangun generasi penerus dan salah satu aspek dalam mendukung kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat, karena melalui pendidikan, seseorang dapat memahami ilmu pengetahuan, nilai moral, budaya, dan aspek kehidupan lainnya, serta sebagai wadah untuk mengasah kemampuan diri, guna memperbaiki mutu kehidupan, dan mempersiapkan individu agar mampu beradaptasi serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat dan pembangunan bangsa (Zahra et al., 2023).

Pendidikan merupakan suatu tahap yang sangat krusial dalam perjalanan hidup individu, karena melalui pendidikan, seseorang dapat memaksimalkan potensi, memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan, dan membangun kepribadiannya. Pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga memiliki fungsi dalam membentuk sikap, nilai-nilai moral, dan karakter seseorang agar dapat berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Lebih dari itu, pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga individu dapat tumbuh secara maksimal dalam kehidupan sosial (Pristiwanti et al., 2022).

Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memungkinkan setiap anak mencapai potensi penuh mereka sehingga mereka dapat berhasil mengelola kehidupan mereka sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat. Akibatnya, daripada hanya menegakkan norma atau standar atas kebijakan mereka sendiri, pendidik harus merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tanggung jawab utama guru adalah membantu siswa menyadari potensi mereka. Sementara guru bertindak sebagai fasilitator, memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan sesuai rencana, siswa juga membutuhkan

kebebasan untuk berkembang dan belajar sesuai dengan kemampuan mereka. (Nur et al., 2024).

Sekolah berperan sebagai wadah untuk mewujudkan tujuan tersebut sekaligus sebagai lingkungan belajar bagi peserta didik. Di zaman sekarang, kemajuan teknologi yang cepat membuat proses pendidikan menjadi lebih mudah, contohnya melalui pemakaian internet, alat digital seperti laptop dan smartphone, berbagai situs pendidikan online, serta media interaktif. Dengan demikian, diperlukan berbagai inovasi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Efektivitas pembelajaran dapat dinilai berdasarkan seberapa baik tujuan yang telah ditetapkan tercapai serta tingkat aktifnya siswa dalam setiap sesi pembelajaran. Faktor ini berdampak pada prestasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh fakta bahwa metode pembelajaran berlangsung dengan efektif dan memiliki kemungkinan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi peserta didik. (Hadi & Hermawan, 2024). Efektivitas pembelajaran mengacu pada tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan, baik dari segi pengetahuan maupun sikap dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran dapat dianggap efektif jika siswa memahami materi dengan baik, menunjukkan perubahan perilaku, dan mencapai hasil pendidikan yang selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan..

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat penting dalam kurikulum di Indonesia. Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah memberikan siswa pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan masyarakat. Proses pembelajaran ilmu sosial menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analisis serta keterampilan untuk memecahkan masalah. Namun, faktanya, banyak siswa merasa bahwa pelajaran IPS kurang menarik, karena metode pengajaran yang diterapkan cenderung membosankan dan terlalu menekankan peran guru.

(Nurhikmawati et al., 2024). Akibatnya, siswa memiliki minat dan motivasi yang rendah dalam pembelajaran ilmu sosial. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pengajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan partisipasi serta ketertarikan siswa.

Temuan dari pengamatan di Mts Al-Ishlah Jenggawah menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dilakukan secara monoton dan akibatnya kurang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dan kemampuan mereka dalam berpikir kritis.

Minat untuk belajar dapat diartikan sebagai keinginan dan motivasi mendalam seseorang untuk terlibat dengan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Minat dalam belajar merupakan sebuah kecenderungan individu untuk ikut serta secara aktif, menunjukkan perhatian, menemukan kesenangan dalam proses pembelajaran, serta memiliki dorongan yang besar untuk terlibat dalam aktivitas belajar. (Septiani et al., n.d.). Namun, menurut pengamatan yang dilakukan, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran masih tergolong rendah atau bisa disebut minim, yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif, rendahnya semangat, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berpikir secara kritis merupakan cara untuk membicarakan suatu hal, gagasan, atau tantangan dengan cara memperbaiki kemampuan berpikir dan merubah cara berpikir yang ada (Firdaus & Nisa, 2019). Dengan cara yang sama, kemampuan untuk berpikir kritis masih berada di bawah standar atau bisa dianggap rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman serta analisis yang tidak memadai terhadap masalah, minimnya kemampuan untuk memberikan argumen yang logis, kesulitan dalam menarik kesimpulan, dan rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini membutuhkan media pembelajaran kreatif dan menyenangkan untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan edukatif.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau perangkat yang membantu guru dan siswa dalam proses belajar, sehingga memperkuat signifikan dari proses tersebut dan mendorong kesadaran siswa terhadap minat serta motivasi mereka. (Saleh et al., 2023). Inovasi media pembelajaran yang diperlukan adalah media berbasis permainan, sebab ini dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta mendorong pemikiran kritis melalui kegiatan interaktif dan tugas-tugas pemecahan masalah.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung atau instrumen untuk menyampaikan isi pembelajaran agar siswa dapat memahaminya secara menyeluruh dan jelas, serta berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Fadilah & Kanya, 2023). Media pembelajaran yang dapat direkomendasikan berupa media berbasis permainan, salah satunya ialah media domino game. Domino kartu merupakan sebuah jenis kartu yang dibuat khusus untuk menunjukkan kartu unggulan, berisi pertanyaan dan jawaban mengenai topik yang sedang dipelajari. Alat bantu ini digunakan untuk memberikan cara yang menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari materi dengan cara permainan dan kerja kelompok. (Setiawan et al., 2020). Media domino game dipilih karena memiliki sifat interaktif, mampu menarik perhatian siswa, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan. Sehingga, diharapkan bahwa pemanfaatan media ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran memainkan peran penting dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan kemampuan berpikir kritis pada siswa dapat dikembangkan melalui media pembelajaran. Media ini

dapat menyajikan materi pengajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan beragam, sehingga membuka peluang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, daripada hanya menerima informasi secara pasif. Selanjutnya, pemanfaatan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang beragam, yang pada gilirannya mendorong partisipasi siswa yang lebih tinggi di dalam kelas. Oleh karena itu, Media pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi antusiasme siswa dalam belajar maupun kemampuan berpikir kritis mereka.

Hasil dari studi ini ditujukan untuk memberikan pedoman kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien di dalam kelas. Apabila metode ini terbukti sangat berhasil dalam meningkatkan minat belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, besar kemungkinan metode tersebut akan diperluas penggunaannya dan diperkenalkan di berbagai institusi pendidikan sebagai cara mengajar yang menarik dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen yang didasarkan pada desain pretest dan posttest dengan kelompok kontrol, menggunakan pendekatan kuantitatif. Awal penelitian dimulai dengan menentukan populasi yang dituju dan pengambilan sampel, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Populasi yang menjadi sasaran adalah semua siswa kelas VIII di Mts Al-Ishlah Jenggawah. Sampel tersebut meliputi kelas VIIIA sebagai kelompok kontrol dan kelas VIIIB sebagai kelompok eksperimen. Berikutnya, peneliti melakukan pengembangan dan validasi terhadap instrumen penelitian sebelum instrumen tersebut digunakan. Setelah instrumen dianggap layak, pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum adanya intervensi. Kelompok eksperimen

kemudian mendapatkan pembelajaran melalui media domino game, sementara kelompok kontrol menggunakan cara pengajaran tradisional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok mengikuti posttest untuk mengevaluasi perubahan dalam minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pasca intervensi.

Instrumen yang digunakan dalam studi ini dirancang untuk menilai variabel ketertarikan dalam belajar dan kemampuan berpikir kritis setelah pemanfaatan media pembelajaran "Domino Game". Dalam penelitian ini, kuesioner yang berkaitan dengan minat belajar serta tes berpikir kritis diterapkan sebagai alat penelitian.

Prosedur penelitian terdiri dari: 1. Persiapan, pengembangan alat penelitian, penentuan kelompok sampel, dan validasi alat tersebut. 2. Pelaksanaan : Uji awal dilakukan pada kedua kelompok, pengajaran dilakukan dengan cara yang berbeda antara mereka, kelompok eksperimen memanfaatkan permainan domino game sebagai media bantuan dan kelompok kontrol menerapkan metode ceramah tradisional, dan memberikan uji akhir berupa posttest yang diberikan pada kedua kelompok setelah diberi perlakuan. 3. Analisis data dilaksanakan dengan metode uji parametrik, yang mencakup uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene) dan uji t (Independen Sample T-test) untuk mengetahui apakah permainan domino game memberi pengaruh yang berarti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. PENGARUH MEDIA DOMINO GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan semangat siswa selama kegiatan belajar, terutama dalam pelajaran IPS yang sering kali dianggap tidak menarik. Memanfaatkan domino sebagai alat permainan dapat menciptakan

lingkungan belajar yang lebih kondusif, Menggembirakan, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih terlibat, menunjukkan ketertarikan yang lebih besar, dan cenderung tidak merasa bosan selama pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk permainan. Ini selaras dengan temuan penelitian yang mengindikasikan bahwa permainan domino dapat secara substansial meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar karena melibatkan aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif (Putri & , s.rianto, 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa pendekatan menggunakan domino dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses tersebut. (Nur et al., 2024).

Untuk secara empiris meneliti dampak penggunaan domino game terhadap ketertarikan atau minat belajar siswa, dilakukan analisis statistik terhadap data yang diperoleh dari penelitian.

Hasil dari analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa ketertarikan siswa dalam belajar mengalami peningkatan di kedua kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Meski demikian, lonjakan ini lebih terlihat jelas pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol.

Statistik deskriptif mengenai ketertarikan dalam belajar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Minat Belajar

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	20	50	70	60.10	7.122
Posttest Kontrol	20	52	80	65.05	8.593
Pretest Eksperimen	20	52	70	61.10	5.839
Post Test Eksperimen	20	66	93	78.75	7.159
Valid N (listwise)	20				

Seperti yang terlihat pada Tabel 1, rata-rata motivasi belajar siswa di

kelompok kontrol mengalami kenaikan dari 60,10 menjadi 65,05, yang mencerminkan pertumbuhan sebesar 4,95 poin. Di sisi lain, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, bergerak dari 61,10 menjadi 78,75, atau penambahan sebesar 17,65 poin. Hasil ini didukung oleh studi lain yang menunjukkan bahwa di antara pelajar yang mengikuti program pembelajaran, Skor maksimal pada prates adalah 85, sedangkan skor minimal adalah 50, dan rata-ratanya mencapai 66,32. Dalam posttest, skor maksimum yang diperoleh adalah 100, skor minimum 70, dan rata-ratanya adalah 85,15 (Mariani et al., 2022). Bukti ini menunjukkan bahwa penerapan permainan memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran daripada metode pengajaran tradisional.

Untuk memastikan data yang sesuai, dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas. Hasil dari uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk hal ini dapat diamati pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Angket Minat

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
new pretest kontrol	.152	20	.200*	.959	20	.516
posttest kontrol	.102	20	.200*	.956	20	.464
new pretest eksperimen	.147	20	.200*	.947	20	.323
posttest eksperimen	.150	20	.200*	.970	20	.757

Merujuk pada Tabel 2, semua nilai signifikansi yang tercantum melebihi 0,05, sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3 di bawah ini

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Angket Minat

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.647	1 38	.426
	Based on Median	.590	1 38	.447
	Based on Median and with ed df	.590	1 36.839	.447
	Based on trimmed mean	.633	1 38	.431

Nilai signifikansi sebesar 0,426 ($>0,05$) yang menunjukkan data bersifat homogen. Dengan itu, analisis dapat dilanjutkan uji parametrik.

Tabel 4 di bawah ini menyajikan hasil uji t untuk sampel independen.

Tabel 4. Hasil Uji-t Angket Minat

		t	df	Significance		Mean Difference
				One-Sided p	Two-Sided p	
nilai	Equal variances assumed	-5.478	38	<,001	<,001	-13.700
	Equal variances not assumed	-5.478	36.800	<,001	<,001	-13.700

Tabel 4 Hasil uji-t menunjukkan nilai p sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa menggunakan permainan domino game memiliki dampak yang berarti terhadap ketertarikan belajar siswa. Penelitian tambahan yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mendukung temuan ini (Azizah et al., 2023). Media pembelajaran berbasis permainan seperti domino game ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, dinamis, dan beragam. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pendidikan, yang meningkatkan rasa penasaran dan motivasi mereka untuk belajar.

Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa permainan domino memiliki dampak positif pada minat belajar siswa. Hal ini karena permainan tersebut menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif serta merangsang rasa ingin tahu siswa sepanjang proses pembelajaran.

2. PENGARUH MEDIA DOMINO GAME TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan ilmu sosial adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Ciri ini mencakup kapasitas untuk menilai data, menangani masalah, dan mencapai kesimpulan yang berdasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memprioritaskan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Pemakaian media domino game dalam kelas memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk terlibat aktif dalam proses berpikir. Dalam permainan ini, siswa dituntut untuk memahami konsep materi, mencocokkan kartu berdasarkan informasi yang tepat, serta mempertimbangkan langkah yang akan diambil selanjutnya. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan siswa. Penelitian ini juga diperkuat oleh kajian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan kartu domino dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran kognitif (Muthi et al., 2025). Temuan lain yang mengungkapkan adanya perubahan yang signifikan terhadap pemahaman konseptual, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan media domino (Sari et al., 2024). Studi lain mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses penyelesaian masalah (Yuliastuti, 2023).

Untuk melakukan penelitian secara empiris tentang dampak penggunaan permainan domino game terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, maka dilakukan analisis data secara statistik.

Analisis statistik menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol meningkat. Meskipun demikian, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Deskriptif Berpikir Kritis

	N	Mini mum	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	20	54	74	64.50	4.628
Posttest Kontrol	20	60	78	67.70	5.121
Pretest Eksperimen	20	54	74	64.30	4.911
Posttest Eksperimen	20	70	86	77.20	3.861
Valid N (listwise)	20				

Tabel ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis di kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 64,50 menjadi 67,70, dengan kenaikan sebesar 3,20 poin. Di sisi lain, pada kelompok eksperimen, kemampuan berpikir kritis naik dari 64,30 menjadi 77,20, yaitu sebesar 12,90 poin. Hasil studi lain yang menghasilkan temuan deskriptif memperkuat kesimpulan ini: Dibandingkan dengan kelompok kontrol, kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen meningkat secara signifikan. Sementara skor rata-rata kelompok kontrol hanya naik dari 94,91 menjadi 100,53, skor kelompok eksperimen melonjak dari 90,03 menjadi 103,41 (Jamil, 2023).

Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan memiliki dampak yang lebih efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan teknik pengajaran konvensional.

Selain itu, nilai signifikansi keseluruhan melebihi 0,05, sehingga uji

normalitas menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Berpikir Kritis

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest kontrol	.107	20	.200*	.983	20	.963
posttest kontrol	.177	20	.102	.928	20	.142
pretest eksperimen	.126	20	.200*	.976	20	.881
posttest eksperimen	.168	20	.141	.954	20	.436

Ini menandakan bahwa informasi yang didapat tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok dan bisa dimanfaatkan untuk analisis berikutnya dengan menggunakan uji parametrik.

Uji homogenitas, menurut hasil uji homogenitas, yang memiliki nilai signifikansi 0,353 (> 0,05).

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Berpikir Kritis

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
nilai	Based on Mean	.884	1	38	.353
	Based on Median	.842	1	38	.365
	Based on Median and with adjusted df	.842	1	35.961	.365
	Based on trimmed mean	.939	1	38	.339

Ini menunjukkan bahwa variasi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah cukup sebanding. Dengan demikian, perbedaan yang terlihat dalam hasil tidak disebabkan oleh variasi dalam pengetahuan awal siswa, tetapi oleh perlakuan yang diterapkan.

Selanjutnya, hasil uji-t sampel yang tidak saling bergantung menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji-t Berpikir Kritis

		t	df	Significance		Mean Difference
				One-Sided p	Two-Sided p	
	Equal variances assumed	-6.625	38	<,001	<,001	-9.500
	Equal variances not assumed	-6.625	5.326	<,001	<,001	-9.500

Terdapat perbedaan yang cukup besar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh tingkat signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sangat dipengaruhi oleh media domino game.

Kemampuan berpikir kritis siswa berkembang sebagai hasil dari dorongan untuk berpikir jernih dan sistematis melalui media permainan domino game. Siswa harus memeriksa informasi pada kartu untuk menemukan kesesuaian antar ide, dan kemudian mempertimbangkan tindakan selanjutnya. Proses ini secara langsung mengajarkan kemampuan berpikir analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Siswa juga belajar berpikir kritis dengan lebih baik selama permainan karena mereka berinteraksi satu sama lain dan mempertimbangkan ide dari berbagai sudut pandang.

Sebuah studi yang mendukung temuan ini (Muttakin, 2025) Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, media permainan seperti domino game tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

3. EFEKTIVITAS MEDIA DOMINO GAME DALAM PEMBELAJARAN IPS

Keberhasilan dalam pendidikan bisa dinilai berdasarkan seberapa baik tujuan pembelajaran dapat diraih dan apakah perkembangan siswa dalam belajar menunjukkan peningkatan. Kedua indikator tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil apabila siswa mampu memahami materi dengan baik dan mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media domino game terbukti efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil dari studi ini memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen yang menerapkan permainan domino game memperoleh prestasi belajar yang jauh lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol. Di samping itu, kelompok eksperimen ini juga menunjukkan tingkat partisipasi di kelas, pemahaman materi, serta rasa percaya diri yang lebih besar saat menyampaikan pendapat mereka. Temuan ini sesuai dengan penelitian lainnya (Afwi & Wahyuningtyas, 2024) yang menunjukkan bagaimana media domino dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa di dalam kelas. Selain itu, pemanfaatan media interaktif bisa mendukung siswa untuk lebih fokus dan lebih aktif berpartisipasi dalam kelas.

Dengan ini, permainan domino game bisa dianggap sebagai sarana edukasi yang efisien, sebab dapat memperbaiki hasil belajar siswa, mendorong keikutsertaan aktif mereka, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam mata pelajaran ilmu sosial.

4. HUBUNGAN MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

Dalam kegiatan belajar, ketertarikan terhadap pelajaran dan kemampuan berpikir kritis saling berhubungan dengan kuat. Siswa yang menunjukkan keinginan kuat untuk

belajar biasanya terlibat secara aktif dalam kelas, yang berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

Studi ini menunjukkan bahwa ketika siswa tertarik untuk belajar dengan permainan domino game, kemampuan berpikir kritis mereka meningkat. Ini mengindikasikan bahwa saat siswa merasa tertarik, mereka lebih aktif dalam berpikir, bertanya, dan menyelesaikan masalah.

Salah satu alat pendidikan yang menggunakan permainan adalah domino game, yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan kelas. Kemampuan berpikir kritis siswa harus dikembangkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis mereka (Salfianti et al., 2024).

Oleh karena itu, hasil menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk berpikir kritis dipengaruhi secara signifikan oleh motivasi belajar. Permainan domino game misalnya, adalah alat pembelajaran kreatif yang dapat membantu meningkatkan keduanya.

SIMPULAN

Penggunaan alat pembelajaran yang mengintegrasikan permainan, khususnya domino, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar serta kemampuan berpikir kritis pada kelompok ini dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Ini dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil pasca-tes yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis independent sample test memperlihatkan adanya dampak pada minat belajar serta keterampilan berpikir kritis dengan nilai signifikansi 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini

mengindikasikan bahwa hipotesis nol H_0 ditolak dalam studi ini, sedangkan hipotesis alternatif H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan domino memiliki dampak signifikan pada minat belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, permainan domino dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwi, V., & Wahyuningtyas, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dare (Domino Aktif Responsif Edukatif) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Smp. *Pendidikan IPS Indonesia*, 9, 1–14.
<https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.5116>
- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). *Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII 2 SMP Swasta PAB 7*. 6(September), 6470–6475.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Firdaus, A., & Nisa, L. C. (2019). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir*. 10(1), 68–77.

- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. 7(2), 436–447.
- Jamil, N. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP PELAJARAN IPS DI MASA PANDEMI*. 3(September), 188–198.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Stiawan, A., & Surabaya, U. N. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa*. 2(2), 206–216.
- Muthi, A. Z., Sujarwo, & Hidayat, A. N. (2025). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 5(3), 1–15.
- Muttakin, R. S. (2025). *PENGARUH MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS*.
- Nur, A., Akbar, H., & Ratnawati, E. (2024). *Penerapan Metode Domino Games Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ips*. *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i3.1357>
- Sitti Novalia dkk , *Domino Game Dalam....*
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). *Volume 1 Nomor 2 Tahun 2024 INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. <https://doi.org/10.XXXXXX/XXXXXX>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Putri, D. J., Rianto, S., & Setriani, L. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 3 PALEMBAYAN*. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(3), 458–471.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salfianti, Purnomo, N. H., & Yudiana, A. (2024). *EFEKTIVITAS GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII-D SMP NEGERI 56 SURABAYA* Salfianti1., *Encyclopedia of Computer Graphics*

- and Games*, 09, 741–741.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477
- Sari, Y., Imansyah, F., & Mulbasari, A. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERUPA KARTU DOMINO PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS V SEKOLAH DASAR Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas PGRI Palembang Surel : yunitasari16774@gmail.com
- PENDAHULUAN Abad ke-21 dalam pendidikan t. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 641–652.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Setiawan, Y. U., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. A. N. S. (2020). PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PECAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV *Development Of Fraction Domino Card*. 12(01), 1–12.
- Yuliasuti, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli “ Mopin IPS.” *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 483–491.
- Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649–22657.