

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO CARD
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTS AL-KHOIROT
KARANGSUKO**

SKRIPSI

OLEH:

MOH. ROFIUDDIN

NIM : 20842071012



PROGAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2024



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO CARD TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII DI MTS AL-KHOIROT DESA KARANGSUKO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Oleh:

MOH. ROFIUDDIN

NIM. 20842071012



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
RADEN RAHMAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2024

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DOMINO CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII DI MTS AL-KHOIROT KARANGSUKO

SKRIPSI

Oleh:

Moh. Rofiuddin

NIM. 20842071012

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 22 Juni 2024

Dosen Pembimbing



(Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd)
NIDN. 0721068801



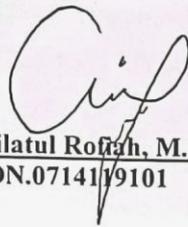
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

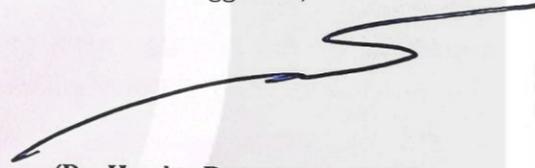
Pada hari : Senin
Tanggal : 24 Juni 2024

Anggota I,



(Lailatul Rohmah, M.Pd)
NIDN.0714179101

Anggota II,



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN.0725128303

Ketua Penguji,



(Dr. Hamidi Rasvid, M.Pd)
NIDN.0721068801

Mengetahui,

Dekan-Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN.0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh. Rofiuddin

NIM : 20842071012

Program Studi : Pendidikan IPS

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perubahan tersebut.

Malang, 24 Juni 2024
Yang membuat pernyataan



Moh. Rofiuddin

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO CARD TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTS AL-KHOIROT KARANGSUKO**

Shalawat dan salam, semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang yakni Ad-Dinnul Islam Wal Iman. Semoga kita semua termasuk kedalam orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafa'atnya pada hari kiamat kelak.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis terima selama berada di bangku perkuliahan.

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan selain ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua, Bapak Ahmad Toha dan Ibu Mamluatul Hasanah yang selalu senantiasa mendoakan dalam proses menuntut ilmu, yang senantiasa telah mendidik dan memberi dukungan dan motivasi baik secara materi maupun non materi.
2. KH. Ahmad Fatih Syuhud, selaku pengasuh pondok pesantren Al-Khoirot yang

senantiasa mendidik, mendoakan dan memberi motivasi kepada santrinya agar menuntut ilmu sampai ke jenjang perguruan tinggi.

3. Bapak D r . Hamidi Rasyid, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu.

Pengetahuan Sosial sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar selalu memberikan arahan dan bimbingan.

4. Bapak Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

5. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Pd. selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

6. Semua pihak yang terlibat dan tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.

Dengan iringan do'a, atas segala kesalahan dan khilafan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Malang, 15 Juni 2024

Penulis

ABSTRAK

Rofiuddin, Moh. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs Al-Khoirot Karangsono” Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd.

Kata Kunci: Media *Domino Card*, Hasil Belajar Kognitif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-Khoirot Karangsono. Banyak faktor yang peneliti temukan dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar. Sedangkan tujuannya untuk mengetahui apakah penggunaan media *domino card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS materi penjelajahan samudra oleh bangsa barat di MTs Al-Khoirot Karangsono.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design*. Desain *Quasi Experimental Design* yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi : lembar observasi, tes, angket dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah 81 siswa dan sampel sebanyak 47 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *Sampling Purposive*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media domino card terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh hasil uji hipotesis dengan teknik analisis regresi linier. menunjukkan besarnya nilai korelasi / hubungan R yaitu sebesar 0,482, kemudian besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang di sebut dengan koefisien determinasi yang merupakan hasil pengkuadratan R. Nilai koefisien determinasi R square yang di peroleh sebesar 0,233 yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas yakni media *Domino card* terhadap variabel terikat yakni Hasil belajar sebesar 23%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di Mts Al-Khoirot. Berdasarkan hasil uji *Paired Sampel t-Test* yang telah dilakukan, Nilai t tabel pada kelas eksperimen dengan df 22 yaitu 1,717 dan pada kelas kontrol dengan df 23 yaitu 1,714. Dengan demikian, karena nilai t hitung 17,702 > t tabel 1,717 untuk kelas eksperimen dan nilai t hitung 12,173 > t tabel 1,714 untuk kelas kontrol, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan dan sesudah diterapkannya media kartu domino maka hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino efektif digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Al-Khoirot.

ABSTRACT

Rofiuddin, Moh. 2024. *"The Effect of Using Domino Card Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in Social Studies Class VIII at MTs Al-Khoirot Karangsono"* Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Kepanjen Malang. Advisor: Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd.

Keywords: Domino Card Media, Cognitive Learning Outcomes

This research was motivated by the low learning outcomes of students in social studies class VIII Mts Al-Khoirot Karangsono. Many factors that researchers find in the learning process affect learning activities and outcomes. While the aim is to find out whether the use of domino card media can improve the learning outcomes of class VIII students in social studies subjects on the material of ocean exploration by western nations at MTs Al-Khoirot Karangsono

The research used is Quantitative research with a Quasi Experimental Design design. The Quasi Experimental Design design chosen was Nonequivalent Control Group Design. This design has a control group and an experimental group. In collecting data, researchers use the necessary research instruments including: observation sheets, tests, questionnaires and documentation. The population of this study were 81 students and a sample of 47 students who were determined using Purposive Sampling technique.

The results showed that the use of domino card media was proven to improve student learning outcomes. Based on the data obtained by the results of hypothesis testing with linear regression analysis techniques. shows the magnitude of the correlation / relationship value R which is 0.482, then the percentage of the influence of the independent variable on the dependent variable called the coefficient of determination which is the result of multiplying R. The coefficient of determination R square obtained is 0.233 which means that the influence of the independent variable, namely the Domino card media on the dependent variable, namely the learning outcomes by 23%. It can be concluded that there is a significant influence of the use of domino card media on student learning outcomes in social studies class VIII at Mts Al-Khoirot. Based on the results of the Paired Sample t-Test test that has been carried out, the t table value in the experimental class with df 22 is 1.717 and in the control class with df 23 is 1.714. Thus, because the calculated t value is $17.702 > t$ table 1.717 for the experimental class and the calculated t value is $12.173 > t$ table 1.714 for the control class, then as the basis for decision making above it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. with the average difference in learning outcomes between before and after the application of domino card media, this shows that domino card media is effectively used in social studies class VIII at MTs Al-Khoirot.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Media Domino Card.....	13
C. Hasil Belajar.....	17
D. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	19
E. Penelitian Terkait.....	21
F. Kerangka Berfikir.....	23
G. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Rancangan Penelitian	28

D. Instrumen Penelitian.....	29
E. Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
B. Deskripsi Data.....	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Tedahulu.....	21
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Belajar.....	31
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Hasil Belajar Kognitif	34
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Media Kartu Domino Card	35
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Hasil Belajar Kognitif	36
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Media Kartu Domino Card	37
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket	39
Tabel 3. 8 Skor Instrumen Penelitian dengan menggunakan Skala Likert	41
Tabel 4.1 Struktur Organisasi MTs Al-Khoirot	47
Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen (X)	49
Tabel 4.3 Hasil Nilai Mean dan Standart Devisi.....	50
Tabel 4.4 Hasil Belajar Kelas Kontrol (X).....	51
Tabel 4.5 Hasil Nilai Mean dan Standart Devisasi	51
Tabel 4.6 Hasil Angket Hasil Belajar	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.8 Uji Paired Sampel t Test	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4.10 Hasil Data Hipotesis.....	57

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....23



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembaran Hasil Observasi Kelas	71
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Angket	73
Lampiran 3. Lembar Agket Uji Coba	77
Lampiran 4. Lembar Validasi Angket.....	81
Lampiran 5. Media Kartu Domino.....	93
Lampiran 7. Daftar Nilai dan Rata-rata Nilai Ulangan Harian	94
Lampiran 8. Tabulasi Data Uji Coba 1 dan 2.....	100
Lampiran 9. Rangkuman SPSS Hasil Uji Coba.....	108
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	113
Lampiran 11. Tabulasi Data penelitian	120
Lampiran 12. Hasil Analisi Data.....	124
Lampiran 13. Surat Penelitian.....	126
Lampiran 14. Dokumentasi.....	127



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah Sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu peserta di sekolah, atau mahasiswa pada suatu universitas(lembaga pendidikan formal). Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyhur yaitu, “Ing Ngarso Sung Tulodo”(di depan memberikan contoh), “Ing Madyo Mangun Karso”(di tengah membangun dan memberi semangat), Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan) (Febriyanti, 2021). Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dilaksanakan oleh seluruh manusia yang ada di muka bumi ini, pendidikan juga tidak akan ada habisnya karena tujuan pendidikan merupakan akar untuk menjadikan manusia lebih baik dari segi karakter, berpikir, dan bertindak. Pendidikan

bisa didapatkan di sekolah (Formal) dari mulai TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi (Marwiah, 2023:164).

Untuk mencapai tujuan pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang merupakan unsur penting dalam pendidikan tersebut. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung rangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran terdapat sejumlah tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya. Oleh karenanya jika salah satu komponen tidak dapat terinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang mengaburkan pencapaian tujuan pembelajaran (Akhiruddin, 2019:2). Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai minat belajar, sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.

Supaya proses pembelajaran berkualitas dan lebih di pahami peserta didik maka penggunaan media sangat penting digunakan oleh guru untuk memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran menggunakan media akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran yang tidak menggunakan media berdampak

terhadap pemahaman peserta didik yang kurang mengerti terhadap materi yang sedang dipelajarinya (marwiah, 2023:164). Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dengan penggunaan media tersebut sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan, ia tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan dalam pendidikan. Walaupun tanpa bantuan guru, media pendidikan dapat menghadapi siswa dalam belajar di kelas (Muthoharoh, 2019:21). Hal ini dikarenakan semakin beragam dan luasnya materi pembelajaran yang dapat disampaikan oleh tenaga pendidik. Tenaga pendidikan disini tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar atau penyampaian pesan-pesan pendidikan, sudah seharusnya tenaga pendidik dapat berkembang melalui media pembelajaran yang semakin beragam serta bervariasi.

Nana sujana dalam buku media pembelajaran (Rohani, 2020:25) membagi beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain: Media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan Media tiga dimensi yaitu

dalam bentuk model seperti model padat (solid), model menampang, model susun, model kerja, mock-up, diorama dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, suatu pendidikan diukur dengan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir (kognitif) (Ainurrahman,2014)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh peneliti secara langsung sebagai studi pendahuluan, bahwa situasi proses pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di MTs Al-Khoirot menggunakan buku paket, LKS, dan media pembelajaran berupa power point. Pembelajaran tersebut kurang mendorong dan menarik siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif, bosan, sibuk sendiri dan berbicara dengan temannya selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu cara untuk mendorong hasil belajar siswa meningkat yakni dengan memilih media yang lebih bervariasi sehingga

membuat siswa lebih aktif dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Gawise (2022) Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah media domino card. Media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yang berpengaruh pada stimulasi media pembelajaran yang digunakan guru di kelas dan berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar siswa. Materi pelajaran juga terkadang sulit di terima maupun di pahami oleh peserta didik karena karena cara atau penggunaan media yang kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu materi pelajaran akan mudah di terima dan di pahami oleh peserta didik karena pendidik dalam penyampaian materi pelajaran menggunakan media yang tepat dan menarik.

Untuk itu, dalam penelitian ini menggunakan salah satu dari jenis media pembelajaran yaitu media domino card. Media domino card adalah suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kartu domino adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi mereka setelah mendengarkan pandangan dan pemikiran siswa lain dalam kelompok. Dalam hal ini, kartu domino yang digunakan tidak sama dengan kartu domino yang sering digunakan untuk bermain judi, melainkan kartu domino yang telah dimodifikasikan dengan mengisi soal-soal yang sesuai dengan tema yang sedang di pelajari (Panjaitan & Indriani, 2021:19).

Media *domino card* merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS, karena siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak merasa jenuh dan bosan. Media *domino card* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis pertanyaan yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan bersifat fleksibel. Media pembelajaran berbasis media Domino Card ini terdapat keasikan tersendiri bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga timbul minat belajar dan materi yang diajarkan mudah untuk diterima, dipahami, dan dimengerti oleh siswa. Media *Domino Card* berisi pertanyaan dan gambar-gambar yang mengharuskan mereka berpikir secara kritis untuk menemukan jawaban yang sudah tersedia pada kartu. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa untuk mengembangkan pembiasaan memecahkan suatu permasalahan, membuat dan menentukan suatu tindakan untuk meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar yang didapat siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. (Aisah, 2023).

Media permainan kartu Domino menurut Nurhamidin (2018) memiliki kelebihan, yaitu menarik, menyenangkan, dan memiliki unsur kompetitif untuk dilakukan agar siswa melakukan yang terbaik, siswa berpartisipasi aktif untuk belajar, bersifat luwes dan mencegah siswa merasa jenuh dalam pembelajaran, membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka dan menuntut semua orang untuk terlibat. Saroh & Nafiah (2023) dalam analisis dan kajian literatur yang telah dilakukan, dia menyampaikan

bahwa penggunaan media domino card dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media domino card pengalamanku dengan nilai rata-rata 68.71 meningkat menjadi 70.65 setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media domino card, hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media domino card terhadap hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Al-Khoirot Desa Karangsuiko”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Al-Khoirot Desa Karangsuiko?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah : untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Domino Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Al-Khoirot Desa Karangsuiko.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk semua orang yang membacanya baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan acuan atau referensi bagi para peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan ilmu tentang media pembelajaran dan motivasi belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi peneliti di masa yang akan datang dan permasalahan sejenisnya atau yang bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wahana penerapan ilmu dan teori tentang pendidikan yang diperoleh di bangku kuliah, serta sebagai tambahan pengetahuan untuk bekal di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan dan pertimbangan yang bisa diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran, khususnya terkait media pembelajaran

Domino Card, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik selanjutnya.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan menjadi rujukan bagi yang ingin melakukan penelitian terkait di masa mendatang.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan asumsi sebagai berikut :

1. Semua Siswa memperoleh Fasilitas dan Kesempatan yang sama dalam menerima mata pelajaran IPS.
2. Sekolah telah mengadakan Evaluasi belajar sehingga nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS merupakan hasil belajar siswa yang sesungguhnya.

Agar penelitian ini lebih terarah maka permasalahan yang akan diteliti terfokus pada:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTS Al-Khoirot Karangsono, Semester Genap tahun pelajaran 2023/2024
2. Media penelitian sangat banyak variasinya maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran kartu domino
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah domain kognitif pada jenjang C1 (pengetahuan) sampai C4 (Analisis).

F. Definisi Operasional

1. Media Domino Card

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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 (Nurhamidin, 2018). Indikator dalam domino card adalah Kartu Domino mudah dimainkan, Kartu Domino tidak membuat bosan, Gambar pada permainan kartu Domino sesuai dengan materi dan menarik, Pertanyaan dalam permainan kartu Domino jelas, Bahasa yang digunakan di dalam permainan kartu Domino mudah dipahami, Belajar menggunakan permainan kartu Domino menarik dan menyenangkan (Nurhamidin, 2018).

2. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Djonomiarjo, 2020:42). Supriyatna & Asriani (2019) memaparkan bahwa hasil belajar ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi terdiri atas enam Indikator, yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta)