



## The Influence of Using Historical Domino Card Learning Media on the Chronological Thinking Skills of Grade X Students of SMA Negeri 1 Martapura

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Sejarah terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Martapura

Usnul Khotimah<sup>1)\*</sup>, Melisa Prawitasari<sup>1)</sup>, Sriwati<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lambung Mangkurat

\*Correspondence: 2110111220028@mhs.ulm.ac.id

### ABSTRACT

Chronological thinking is a crucial skill in history learning, as it enables students to understand the sequence of time and the logical relationship between historical events. Preliminary observations at SMA Negeri 1 Martapura revealed that many students still face difficulties in this aspect, partly due to the limited use of interactive learning media. This study aims to analyze the effect of using domino card media on students' chronological thinking skills. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group. The sample consisted of class X.2 as the experimental group and class X.4 as the control group. The research instrument was a set of 21 multiple-choice questions that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using normality, homogeneity, and *t*-tests with the assistance of IBM SPSS 25. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 65.25, which increased to 84.57 in the posttest, while the control class only increased slightly from 66.89 to 69.18. The independent sample *t*-test revealed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that the alternative hypothesis was accepted. Therefore, it can be concluded that historical domino card media has a significant effect on improving students' chronological thinking skills in history learning.

**Keywords:** Historical Domino Cards, Chronological Thinking, History Learning

### ABSTRAK

Kemampuan berpikir kronologis merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran sejarah, karena membantu siswa memahami urutan waktu serta hubungan antar peristiwa secara logis. Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Martapura menunjukkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam aspek tersebut. Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperiment nonequivalent control group*. Sampel terdiri atas kelas X.2 sebagai kelas eksperimen dan X.4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa 21 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-*t* dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,25 meningkat menjadi 84,57 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 66,89 menjadi 69,18. Uji-*t* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, media kartu domino sejarah berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X SMA Negeri 1 Martapura.

**Kata Kunci:** Kartu Domino Sejarah, Berpikir Kronologis, Pembelajaran Sejarah

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



## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kualitas suatu bangsa. Keberhasilan suatu negara dalam mencapai kemajuan sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, dan kualitas tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran pendidikan. Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak-anak agar selaras dengan lingkungan sosial maupun alamnya. Pandangan ini menekankan bahwa pendidikan tidak hanya sebatas pada transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga mencakup pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan yang akan membantu manusia dalam menghadapi tantangan hidup. Dengan demikian, pendidikan sejatinya menjadi sarana penting untuk mencetak generasi yang cerdas sekaligus berkarakter.

Kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan besar, terutama bila dibandingkan dengan negara lain. (Rizky Anisa et al., 2021) menyebutkan bahwa peringkat sistem pendidikan Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya budaya literasi dan minat baca, baik di kalangan siswa maupun masyarakat. Kondisi ini berimbas pada lemahnya kemampuan berpikir kronologis siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Padahal, berpikir kronologis sangat penting untuk memahami peristiwa sejarah, karena melatih siswa dalam menyusun runtutan peristiwa, memahami hubungan sebab-akibat, serta menelaah kesinambungan perubahan yang terjadi (Saputro & Purwanta, 2020). Rendahnya kemampuan tersebut berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami makna sejarah secara lebih utuh.

Sayangnya, hasil observasi di SMA Negeri 1 Martapura menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengembangkan kemampuan berpikir kronologis. Siswa kerap hanya menghafal fakta tanpa mampu menghubungkannya dengan tokoh atau peristiwa lain secara runtut. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti mengantuk, berbicara dengan teman sebangku, atau bermain gawai secara diam-diam. Wawancara dengan guru sejarah menguatkan temuan tersebut, bahwa rendahnya motivasi siswa disebabkan oleh anggapan bahwa sejarah hanyalah kumpulan teks panjang yang menuntut hafalan. Kondisi ini membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mendalami materi sejarah. Guru kemudian menilai perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat berpartisipasi aktif serta terlatih dalam berpikir kronologis.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti kartu domino sejarah. Menurut (Vina Aprianingsih, 2013), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, menumbuhkan minat baru, serta memberi dampak positif terhadap psikologi belajar siswa. Dengan pendekatan permainan, kartu domino tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga membantu siswa menyusun urutan peristiwa sejarah secara runtut (Rachmawati & Hesti Dwi, 2016). Agar lebih efektif, media ini dapat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga siswa belajar melalui kerja sama sekaligus kompetisi yang sehat. Strategi ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman kronologi sejarah, sekaligus membangkitkan semangat belajar karena siswa merasa pembelajaran berlangsung menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang memegang peran besar dalam keberhasilan kegiatan belajar. Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Dalam ranah teknologi informasi, media dipahami sebagai alat yang mampu menyalurkan pesan, menerima pesan, sekaligus memudahkan proses komunikasi (Sahib et al., 2023). *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat dipakai dalam proses informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) menegaskan bahwa media mencakup berbagai benda yang dapat dimanipulasi, dibaca, dilihat, maupun dibicarakan, beserta instrumen pendukungnya dalam kegiatan pembelajaran (Tejo Nurseto, 2011). Pandangan ini sejalan dengan menurut Heinich 1993 dalam (Rusman et al., 2013), yang menjelaskan media sebagai perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan, misalnya film, televisi, diagram, maupun komputer.

Selain bersifat sebagai sarana komunikasi, media juga memiliki fungsi instruksional. (Winkel, 2009), menyebut media pembelajaran sebagai sarana nonpersonal yang disediakan pengajar untuk mendukung tercapainya tujuan belajar. Artinya, media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga bagian integral dari strategi pembelajaran. Sanjaya dalam (Rusman et al., 2013) menambahkan bahwa perkembangan teknologi memperluas ragam media yang bisa dimanfaatkan, mulai dari buku, komputer, hingga video. Pemanfaatan media ini tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Miarso menekankan

bahwa media berperan dalam membangkitkan motivasi, memperluas cakupan pengalaman, serta menumbuhkan minat belajar secara alami (Susanto & Akmal, 2019).

Edgar Dale melalui konsep kerucut pengalaman menegaskan bahwa pengalaman belajar yang paling bermakna adalah yang dialami langsung oleh siswa (Rohani, 2020). Namun, tidak semua mata pelajaran memungkinkan siswa mengalami peristiwa secara nyata, misalnya sejarah. Peristiwa sejarah tidak bisa diulang kembali karena sudah terjadi di masa lampau, sehingga guru perlu memanfaatkan media berupa buku, museum, film, maupun gambar untuk membantu siswa memahami kejadian tersebut (Jennah & Rodhatul, 2009). Kendati demikian, tidak semua sekolah dapat mengadakan kegiatan langsung seperti studi lapangan karena keterbatasan biaya dan waktu. Asyhar dalam (Susanto & Akmal, 2019) menekankan perlunya media pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan dapat digunakan di kelas agar siswa tetap bisa mendapatkan pengalaman belajar yang konkret meskipun terbatas oleh situasi.

Keberadaan media pembelajaran membawa sejumlah manfaat yang nyata. Sudjana dan Rivai dalam (Arsyad & Azhar, 2014) menyebutkan bahwa media membuat proses belajar lebih menarik, menyajikan materi secara jelas, dan menambah variasi metode agar siswa tidak bosan. Midun dalam (Rusman et al., 2013) menambahkan enam manfaat lain, di antaranya meningkatkan motivasi, memberikan kesempatan belajar yang lebih individual, serta menjadikan pembelajaran lebih sistematis dan efektif. Media pun dapat dibedakan menjadi berbagai jenis, mulai dari media visual, audio, audio-visual, hingga multimedia interaktif (Susanto & Akmal, 2019). Dengan beragam pilihan tersebut, guru dapat menyesuaikan media sesuai kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Dalam pembelajaran sejarah misalnya, penggunaan media inovatif seperti kartu domino sejarah tidak hanya membantu siswa memahami materi secara runtut, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar mereka.

Dalam kajian teori pembelajaran, pendekatan konstruktivisme menjadi dasar yang relevan untuk memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan. Teori ini, yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, menegaskan bahwa belajar bukanlah proses pasif melainkan kegiatan aktif, di mana siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungannya. (Sudirman et al., 2024) menjelaskan bahwa informasi baru tidak langsung diterima begitu saja, melainkan dipadukan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, proses belajar akan lebih bermakna ketika siswa terlibat langsung dalam mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan yang melibatkan interaksi, diskusi, maupun praktik nyata.

Pandangan konstruktivisme ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Aini, 2022) mengenai pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif kartu domino terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Walaupun penelitian (Aini, 2022) berfokus pada peningkatan minat belajar, temuan tersebut juga memberikan implikasi penting terhadap keterampilan berpikir kronologis. Ketika siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami urutan peristiwa sejarah secara runtut. Peningkatan minat belajar ini memiliki hubungan erat dengan kemampuan siswa dalam menelaah alur peristiwa, menghubungkan tokoh, serta memahami hubungan sebab-akibat dalam sejarah. Dengan demikian, penggunaan media kartu domino tidak hanya bermanfaat bagi motivasi belajar, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kronologis.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa penting untuk menindaklanjuti penggunaan media kartu domino sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah. Media ini diharapkan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sejarah secara runtut dan logis. Penelitian lanjutan diperlukan agar dapat diketahui sejauh mana efektivitas kartu domino dalam mengembangkan keterampilan berpikir kronologis, khususnya pada materi sejarah yang sering dianggap sulit dan membosankan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran sejarah di sekolah.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran kartu domino sejarah terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X SMA Negeri 1 Martapura.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Martapura yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No. 59A, Keraton, Kecamatan Martapura Kota, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Kegiatan penelitian dilakukan pada jadwal pelajaran sejarah semester 2 di kelas X, tepatnya mulai pertengahan Februari hingga awal Juni tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan kalender akademik agar tidak mengganggu proses pembelajaran siswa. Fokus penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dikenal sebagai metode tradisional karena sudah lama digunakan dalam penelitian ilmiah. Metode kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dan menekankan pada pengolahan data berupa angka untuk menghasilkan kesimpulan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik, sehingga hasil penelitian dapat diuji secara objektif. Desain penelitian yang dipilih adalah *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran kartu domino, serta kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran biasa. Meskipun desain ini serupa dengan *pretest-posttest control group design* pada *true experimental*, perbedaan utamanya terletak pada pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2022). Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk melihat efektivitas perlakuan yang di berikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Martapura pada tahun ajaran 2024/2025 yang terbagi dalam sembilan kelas. Dari populasi tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian berdasarkan kriteria tertentu, seperti kesesuaian jadwal, karakteristik siswa yang seimbang, serta jumlah siswa yang setara. Kelas X.2 dipilih sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa, sementara kelas X.4 dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama. Teknik *sampling* ini dipilih agar data yang diperoleh dapat mewakili populasi secara representatif, sekaligus memudahkan pelaksanaan penelitian tanpa mengganggu keseluruhan kegiatan belajar mengajar (Sugiyono, 2022).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a sampai e. Jumlah soal yang gunakan di kelas uji coba yaitu sebanyak 50 butir soal pilihan ganda. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tetapi sebelum digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* soal-soal tersebut harus melalui uji instrumen terlebih dahulu. Setelah ujicoba dilakukan dapat diketahui dari 50 butir soal yang telah diujicoba dikelas X.1 sebagai kelas ujicoba maka terdapat 21 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji Normalitas

Uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan untuk memastikan apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal. Hal ini penting karena distribusi normal menjadi salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Penentuan normalitas data didasarkan pada nilai signifikansi (*sig*), dengan ketentuan bahwa jika nilai *sig* lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics 25* yang memudahkan peneliti dalam mengolah data secara lebih akurat dan sistematis.

Berikut adalah hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

Item	Tests of Normality (Shapiro-Wilk)		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	0,951	35	0,123
Posttest Kontrol	0,956	35	0,171
Pretest Eksperimen	0,956	35	0,168
Posttest Eksperimen	0,941	35	0,059

Berdasarkan Tabel 1 Hasil Uji Normalitas, terlihat bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada seluruh data pretest dan posttest baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen lebih besar dari 0,05, yaitu pretest kontrol sebesar 0,123, *posttest* kontrol sebesar 0,171, *pretest* eksperimen sebesar 0,168, dan *posttest* eksperimen sebesar 0,059. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal sesuai dengan kriteria uji *Shapiro-Wilk*, sehingga data layak digunakan untuk analisis lebih lanjut dengan uji statistik parametrik.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada data pretest dan posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Kriteria yang digunakan yaitu nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan data homogen, sedangkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 menandakan data tidak homogen. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan mudah dianalisis.

Adapun hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas control, adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Tests of Homogeneity of Variances				Keterangan
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
<i>Pretest</i>	0,905	1	68	0,345	Homogen (variens sama)
<i>Posttest</i>	1,346	1	68	0,250	Homogen (variens sama)

Berdasarkan Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas, terlihat bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada data *pretest* sebesar 0,345 dan pada data *posttest* sebesar 0,250, keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki varians yang sama, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

#### Uji Hipotesis

Adapun hasil dari uji hipotesis yang adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
<i>Pre-test</i>	0,905	0,345	4,575	68	0,000	2,086	0,456	1,176	2,995
<i>post-test</i>	1,346	0,250	10,749	68	0,000	3,486	0,324	2,839	4,133

Berdasarkan hasil uji *independent samples t-test* yang digunakan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics, diperoleh bahwa nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) pada hasil *pretest* adalah  $0,0000 < 0,05$ , dengan nilai *t* sebesar 4,575 dan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 2,086. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah perlakuan berupa penggunaan media kartu domino dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan selisih rata-rata menjadi 3,486 dengan nilai *t* sebesar 10,749 dan nilai signifikansi tetap pada  $0,0000 < 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media kartu domino Sejarah tersebut, terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas yang semakin meningkat. Maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$

diterima. Secara keseluruhan, analisis ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol.

## Pembahasan

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan dari siswa kelas X di SMA Negeri 1 Martapura, peneliti melakukan analisis menggunakan *software* IBM SPSS 25. Data tersebut diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kronologis siswa. Dalam penelitian ini, siswa dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan media kartu domino sejarah, serta kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Perbedaan pendekatan pembelajaran ini digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh media kartu domino Sejarah terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan berpikir kronologis.

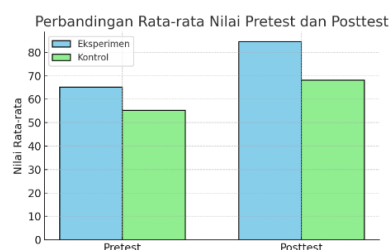
Penelitian ini memiliki dua variabel operasional utama, yakni variabel independen berupa penggunaan media kartu domino sejarah, dan variabel dependen yang mengukur kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut. Tujuan utamanya adalah menguji apakah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam memahami sejarah secara runtut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

Kemampuan berpikir kronologis sangat esensial dalam pembelajaran sejarah, karena membantu siswa memahami urutan peristiwa, melihat keterkaitan sebab-akibat, serta menafsirkan sejarah secara sistematis dan logis. Melalui keterampilan ini, siswa dapat menghindari anakronisme sejarah, yaitu kesalahan dalam menempatkan peristiwa di luar urutan waktunya yang benar. Pemahaman yang runtut dan teratur membuat siswa tidak hanya mampu mengingat fakta sejarah, tetapi juga menganalisis dinamika peristiwa yang saling berhubungan. Dengan begitu, pembelajaran sejarah tidak lagi bersifat hafalan, melainkan mendorong pemahaman yang lebih kritis dan reflektif.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a sampai e. Jumlah soal yang digunakan di kelas uji coba yaitu sebanyak 50 butir soal pilihan ganda. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tetapi sebelum digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* soal-soal tersebut harus melalui uji instrumen terlebih dahulu. Berdasarkan hasil uji instrumen, dari 50 butir soal yang diujicobakan diperoleh 21 soal dinyatakan valid dengan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,334). Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,820 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, 21 soal tersebut terbukti valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil uji statistik menggunakan *independent samples t-test* juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen tercatat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan hasil uji-t sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung 10,749. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino Sejarah memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa. Melalui permainan ini, siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar dengan cara mencocokkan potongan pertanyaan dan jawaban yang berisi informasi sejarah sesuai urutan waktu dan hubungan logis antarperistiwa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa media kartu domino Sejarah bukan hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Berikut ini merupakan bagan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu:



Gambar 1. Bagan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Kemudian, jika dilihat pada bagan di atas maka ditemukan bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari siswa di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang diperoleh oleh siswa kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah sebesar 65,25 dan mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan *posttest*, dengan rata-rata nilai *posttest* yang mencapai 84,57. Sementara itu, pada kelompok kelas kontrol, rata-rata nilai hanya mengalami peningkatan sedikit pada saat *posttest* yaitu sebesar 69,18. Perbedaan kenaikan nilai yang besar pada kelas eksperimen juga mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang lebih inovatif dapat memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman materi sejarah setelah menggunakan media kartu domino sejarah.

Proses pembelajaran dengan media kartu domino sejarah memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih mengidentifikasi urutan peristiwa secara tepat. Aktivitas ini tidak hanya menuntut mereka menyusun kartu sesuai alur yang benar, tetapi juga membantu memahami keterkaitan sebab-akibat dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Dengan kegiatan tersebut, siswa dilatih untuk berpikir runtut, logis, serta lebih mendalami materi sejarah. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak sebatas hafalan fakta, melainkan pemahaman mendalam tentang bagaimana suatu peristiwa terjadi dan saling berkaitan.

Dalam penerapannya, guru memadukan media kartu domino sejarah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi masuknya Islam di Indonesia. Model ini dipilih karena menekankan kerja sama tim, keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan bagi siswa. Melalui TGT, siswa didorong untuk berdiskusi, memahami materi, dan menyelesaikan masalah bersama dalam bentuk permainan turnamen. Ketika dikombinasikan dengan kartu domino sejarah, kedua metode ini saling melengkapi karena sama-sama berbasis aktivitas dan interaksi. Dengan cara ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis secara lebih efektif melalui permainan edukatif yang sistematis.

Pengaruh teori behaviorisme juga tampak dalam perancangan media kartu domino sejarah yang dikembangkan guru. Proses pembuatan media dilakukan secara terstruktur, mulai dari penyusunan flowchart, pembuatan storyboard, hingga pemilihan unsur visual berupa teks, warna, dan gambar yang mampu menarik perhatian siswa. Menurut (Sudirman et al., 2024), prinsip behavioristik dalam pembelajaran menekankan pada stimulus yang mampu membentuk respon tertentu. Dalam hal ini, media kartu domino sejarah dirancang dengan visual yang menarik dan berbasis permainan agar dapat memunculkan respon positif dari siswa dalam bentuk semangat belajar dan keterlibatan aktif.

Selain itu, penguatan positif juga diberikan melalui interaksi kelompok, tantangan mencocokkan kartu, serta nuansa kompetitif yang dihadirkan dalam model TGT. Kondisi ini membuat siswa semakin termotivasi untuk berpikir aktif, menyusun peristiwa sejarah secara urut, serta memahami keterkaitan sebab-akibat secara kronologis. Unsur behavioristik yang diterapkan dalam desain media ini terbukti mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dengan demikian, kombinasi antara media kartu domino dan model TGT tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kronologis mereka.

Dalam perspektif teori pembelajaran, hasil ini relevan dengan teori konstruktivisme. Menurut (Sudirman et al., 2024), teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan mengintegrasikan informasi baru ke dalam pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Pengetahuan tidak diterima begitu saja, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman dan interaksi yang bermakna.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan beberapa penelitian terdahulu. (Aini, 2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media kartu domino berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meski fokus penelitiannya pada minat, namun korelasinya dengan partisipasi aktif siswa dalam berpikir kronologis tetap relevan.

Selanjutnya, (Arum Aprilianti et al., 2023) membuktikan bahwa dalam penelitiannya penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, di mana rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 82,34 dibandingkan 72,66 pada kelas kontrol. Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara *visual*, tetapi juga efektif dalam membangun

pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang menekankan pada keterampilan berpikir kronologis sebagai bagian dari kemampuan berpikir yang mendalam.

Penelitian dari (Palma Larisyah Lubis, 2023) juga mendukung efektivitas media domino, meskipun dalam konteks mata pelajaran kimia. Media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan telah diuji validitasnya dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Walaupun berbeda bidang studi, kesamaan penggunaan bentuk media kartu domino menunjukkan bahwa format media ini fleksibel, mudah disesuaikan dengan materi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, termasuk dalam berpikir sistematis seperti kronologi sejarah.

Sementara itu, penelitian (Pamungkas et al., 2024) membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* juga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Meskipun berbeda dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini, namun keduanya sama-sama mengusung pendekatan kooperatif yang berbasis aktivitas *visual* dan interaksi kelompok. Hasil uji-t dalam penelitian tersebut menunjukkan signifikansi yang kuat, menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif memiliki pengaruh nyata dalam mengembangkan kemampuan berpikir kronologis.

Penggunaan media kartu domino sejarah dalam kegiatan pembelajaran sejarah tentu memberikan pengalaman belajar aktif dan bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut siswa tidak hanya menjadi penerima informasi saja, tetapi juga berperan aktif dalam mencocokkan media kartu domino Sejarah secara runtut sesuai urutan kronologis. Penggunaan media kartu domino pada mata pelajaran sejarah juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif. Kegiatan seperti diskusi, membandingkan informasi, serta menyusun urutan peristiwa membuat siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kronologis dan merefleksikan pemahamannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino Sejarah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, aktif, dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpikir runtut, logis, dan terhubung dengan konteks peristiwa sejarah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Martapura, diperoleh bukti bahwa penggunaan media kartu domino Sejarah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a sampai e. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 21 butir soal pilihan ganda. Hal ini terlihat dari hasil uji-t *pretest* pada kelas eksperimen X.2 dan kelas kontrol X.4 yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,0000 < 0,05$ , dengan nilai t sebesar 4,575. Kemudian juga dari hasil *posttest* yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dengan t hitung sebesar 10,749, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, di mana rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga adanya perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan melainkan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu domino Sejarah dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino Sejarah ini lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa.

## Daftar Pustaka

- Aini, D. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023* [Doctoral dissertation]. Universitas Siliwangi.
- Arsyad, & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Arum Aprilianti, D., Muzani, & Irma Setianingsih, A. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. *Tsaqifa Nusantara*, 2(2).

- Jannah, & Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari P.
- Palma Larisyah Lubis. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO KIMIA (DOMIKA) PADA MATERI SISTEM KOLOID KELAS XI MIPA SMA N 1 MUARO JAMBI. <https://doi.org/DOI>
- Pamungkas, S. A., Rustamana, A., Nurhasanah, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X RPL Di SMKN 4 Kota Tangerang. *Journal of Human And Education*, 4(1), 492-499. <https://doi.org/DOI>
- Rachmawati, & Hesti Dwi. (2016). *Mandiri: Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Penerbit Erlangga.
- Rizky Anisa, A., Aprila Ipungkarti, A., & Kayla Nur Saffanah, dan. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 1, 1-12. <https://doi.org/DOI>
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusman, D., Kurniawan, C., & Riyani, C. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalisme guru (Edisi 1)*. Rajawali Press.
- Sahib, M., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Ilham Azis, & Sahabuddin. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://doi.org/DOI>
- Saputro, B. A., & Purwanta, H. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 120-130.
- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-teori belajar dan pembelajaran: Neurosains dan multiple intelligence*. PT Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
- Tejo Nurseto. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Vina Aprianingsih. (2013). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 5 YOGYAKARTA SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni. <https://doi.org/DOI>
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.