



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO BERBASIS ARAB DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Aisyah Rachmawati¹, Eva Latipah², Neyla Sabrina³, Muhammad Thalal⁴

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
³Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia
⁴Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Email: aisyahrachmah20@gmail.com¹, evalatipah@uin-suka.ac.id², 220101110054@student.uin-malang.ac.id³, mthalal@ar-raniry.ac.id⁴.

Corresponding Author: Aisyah Rachmawati
DOI : <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v33i1.5307>

ARTICLE INFO

Article History

Received : (Maret 03, 2026)
Revised : (April 25, 2026)
Accepted : (Juni 30, 2026)

Keywords

Domino Cards,
Learning Outcomes,
History of Islam,
Classroom Action Research,
Active Learning.

Kata Kunci

Media Kartu Domino,
Hasil Belajar,
Sejarah Islam,
Penelitian Tindakan Kelas,
Pembelajaran Aktif.

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Islamic History class 2 at KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Campus 2, Mantingan, as indicated by the large number of students who had not achieved the minimum passing grade of 4.9. This study aimed to improve student learning outcomes through the use of domino cards as a learning medium. This study used the Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which was carried out in two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. There were 25 students participating in this study. Data collection techniques were carried out through observation and learning outcome tests. The results showed that the average student score in cycle I was 5.48 with a classical mastery level of 48%, then increased in cycle II to 7.6 with a classical mastery level of 92%. This increase shows that Domino Cards are effective in increasing student activity and learning outcomes in Islamic History. Thus, Domino Cards can be used as an alternative innovative and enjoyable learning strategy to improve the quality of learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan, yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 4,9. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Kartu Domino. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I sebesar 5,48 dengan ketuntasan klasikal 48%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 7,6 dengan ketuntasan klasikal mencapai 92%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Domino efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Islam. Dengan demikian, media Kartu Domino dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran..

Pendahuluan

Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan pikiran, kepribadian, dan spiritual. Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” Dengan memperhatikan isi dari tujuan pendidikan nasional di atas, maka pelaksanaan pendidikan harus berisi mendidik dan mentransfer ilmu pengetahuan menggunakan cara-cara yang efektif guna mewujudkan tujuan pendidikan yang diinginkan (Aithal, 2020). Dalam hal ini, sekolah sangat berperan penting sebagai lembaga pendidikan kedua setelah pendidikan keluarga.

Sekolah bertanggung jawab atas keberlangsungan proses belajar-mengajar, peningkatan kualitas akademik dan nonakademik, serta pengembangan bakat siswa (Siregar et al., 2025). Demi mencapai tujuan di atas, guru memiliki peran penting dan pengaruh yang amat besar untuk mewujudkan tujuan tersebut. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan dan metode yang tepat, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan ilmu yang disampaikan demi meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa di sekolah.

Kunci dari keberhasilannya dalam mencapai kompetensi satu mata pelajaran tergantung pada beberapa aspek. Di antaranya yang sangat berpengaruh adalah bagaimana cara seorang guru menjelaskan. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru yang bercerita atau berceramah (Wulandari et al., 2023). Sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dampak negatifnya adalah tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah. Selain itu, beberapa hal penunjang seperti media pembelajaran yang juga pasif digunakan dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif.

Media pembelajaran bukan hanya berkontribusi besar terhadap proses dan hasil pembelajaran, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa (Hasanah & Jumini, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan perhatian mereka selama proses belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Islam, media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan karena materi sejarah sering kali dianggap sulit, bersifat hafalan, dan kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2, Mantingan, Jawa Timur, siswa kelas 2 F memiliki masalah dalam

memahami pelajaran Sejarah Islam. Hal ini dapat diketahui dari adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yang telah ditentukan. Nilai KKM pada mata pelajaran Sejarah Islam adalah 4,9, sedangkan peneliti menemukan bahwa 35 siswa dari 42 siswa memperoleh nilai di bawah KKM tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut berdampak pada lemahnya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Islam yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal (Hasil Observasi, 2025).

Selain permasalahan hasil belajar, peneliti juga menemukan masalah lain, yaitu kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari aktivitas siswa yang cenderung hanya menulis dan mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, dengan penggunaan metode ceramah sebagai metode utama dan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi kurang variatif dan kurang mendorong keterlibatan siswa. Akibatnya, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah. Siswa juga cenderung enggan mengungkapkan pendapat, bertanya kepada guru, atau berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung (Raniadi et al., 2025).

Permainan domino merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa dalam menerapkan konsep yang dipelajari (Rosmiyati & Wahyuni, 2018; Luthfiyah & Rakhmawati, 2018). Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif melalui kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut membangun pemahaman melalui interaksi dengan teman sekelompoknya. Karakteristik media kartu domino yang bersifat permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, permainan domino dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Handoko & Novitasari, 2019; Rahmawati et al., 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu domino efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media domino mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Zughoiriyah et al., 2015; Simpiani et al., 2020; Sahman, 2019). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino memiliki potensi pedagogis yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menerapkan media kartu domino pada mata pelajaran umum. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena mengimplementasikan media kartu domino dalam pembelajaran Sejarah Islam pada siswa kelas 2 KMI. Penerapan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan pembelajaran, peneliti mengajukan penerapan media pembelajaran Kartu Domino sebagai alternatif solusi pedagogis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi aktif siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan pencapaian hasil belajar pada materi Sejarah Islam. Selain itu, media kartu domino juga diharapkan mampu mengubah suasana pembelajaran yang semula cenderung pasif menjadi

lebih aktif dan interaktif. Dengan adanya kegiatan permainan yang terarah, siswa dapat belajar sambil berdiskusi, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan media kartu domino dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman, perhatian, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan tertentu yang dilaksanakan secara sistematis dan reflektif (Suriana, 2025). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam melalui penerapan media pembelajaran Kartu Domino. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan, Jawa Timur.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2 yang berjumlah 25 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam masih rendah dan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 4,9. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Kartu Domino. Apabila hasil refleksi pada siklus pertama belum menunjukkan pencapaian yang optimal, maka dilakukan perbaikan pada siklus kedua (Mulidya et al., 2025).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media Kartu Domino, membuat instrumen observasi, serta menyiapkan soal tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan media pembelajaran Kartu Domino dalam proses pembelajaran Sejarah Islam. Siswa diarahkan untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan hasil tes untuk mengetahui keberhasilan tindakan serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, daftar nilai, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Kartu Domino. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Islam setelah tindakan dilaksanakan pada setiap siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dokumentasi, dan soal tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti perhatian, partisipasi dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan keberanian menjawab pertanyaan. Soal tes

digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Kartu Domino. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dihitung dengan rumus berikut:

$$M = \Sigma X / N$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata siswa

ΣX = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Adapun persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dihitung dengan rumus berikut:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

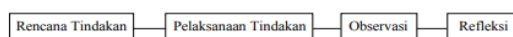
P = persentase ketuntasan belajar

F = jumlah siswa yang mencapai KKM

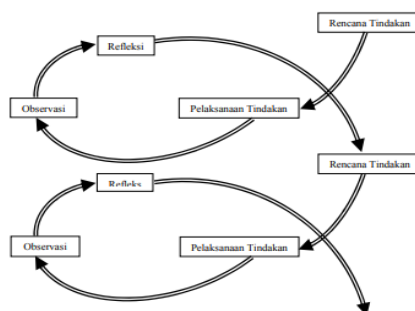
N = jumlah seluruh siswa

Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 4,9 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai minimal **75%** dari jumlah seluruh siswa. Selain itu, keberhasilan tindakan juga dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran Sejarah Islam melalui penggunaan media pembelajaran Kartu Domino.

Adapun model PTK yang dikembangkan oleh Mc&Taggart tergambar dalam gambar di bawah ini (Susanti et al., 2019):



Gambar 1. Alur penelitian tindakan kelas.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK model Kemmis dan Mc Taggart (Depdiknas 2004:2)

Gambar 1. Model PTK Mc&Taggart

Gambar 1 menunjukkan alur Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Tahap tindakan merupakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kartu Domino. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran selama tindakan berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengetahui kelemahan yang masih muncul, serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, setiap siklus dalam PTK saling berkaitan dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan keaktifan belajar dengan menerapkan media pembelajaran kartu domino diketahui dari hasil observasi terhadap penerapan media pembelajaran kartu domino. Data keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi terhadap penerapan media pembelajaran kartu domino pada siklus I dan siklus II

Presentasi peningkatan hasil belajar menggunakan media kartu domino	
Siklus I	Siklus II
50%	76%

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino pada siklus I masih 50% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II mencapai 76% dengan kategori baik sekali. Hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 26%. Tabel di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan. Ini artinya tindakan yang dilakukan dengan penerapan media pembelajaran. Kartu Domino dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan. Berikut grafik peningkatan keaktifan belajar pada materi Sejarah Islam siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2 Mantingan:



Grafik I.
keaktifan belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran Sejarah Islam Mengalami peningkatan

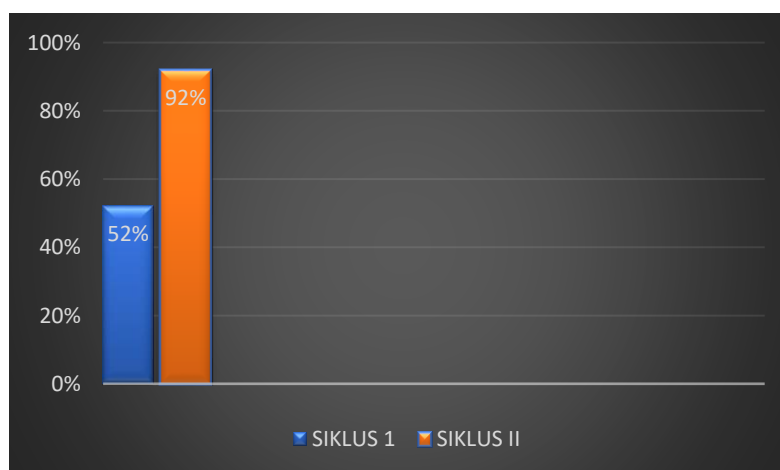
Tabel 2. Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Kartu Domino pada siklus I dan siklus II

Keterangan	Nilai	
Rata-rata	5,48	7,26
Tuntas KKM	12	23
Belum Tuntas KKM	13	2
Presentase KKM	48%	92%

Tabel 3. Perbandingan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran kartu domino pada siklus I dan siklus II

No	Siklus	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa	Ketuntasan
1	Siklus 1	13	25	48%
2	Siklus II	23	25	92%

Dari tabel di atas, terlihat dengan jelas adanya peningkatan hasil belajar Sejarah Islam siswa pada setiap siklus. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 13 orang dari 25 siswa. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 orang dari 25 siswa. Ketuntasan hasil belajar tersebut mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 4,9. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai $\geq 4,9$. Selain itu, peningkatan ketuntasan secara klasikal juga terlihat signifikan dari siklus I ke siklus II. Untuk memperjelas perbandingan tersebut, dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 2. Hasil belajar pada siklus 1 dan siklus II

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Sejarah Islam kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan menunjukkan Peningkatan yang cukup baik, disebabkan kelemahan-kelemahan pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran Kartu Domino mempunyai peranan penting sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hipotesis peneliti tercapai. Penggunaan media

pembelajaran Kartu Domino dalam pembelajaran Sejarah Islam membuat pembelajaran Sejarah Islam menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena media pembelajaran Kartu Domino melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Hasil belajar dan hasil observasi keaktifan siswa pada setiap siklus pada materi pembelajaran Sejarah Islam siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan sudah mengalami peningkatan yang sangat baik.

Peningkatan hasil pembelajaran pada penelitian ini tidak terlepas dari keberhasilan penerapan media pembelajaran Kartu Domino dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Penggunaan media tersebut mampu membangkitkan semangat belajar siswa karena proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui kegiatan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Keaktifan siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan tindakan yang dilaksanakan, karena partisipasi siswa selama proses pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan indikator keaktifan siswa yang diterapkan dalam pelaksanaan tindakan, pada siklus I masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditinjau dan diperbaiki. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan dan prinsip pembelajaran aktif. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan strategi pada siklus II dengan mengoptimalkan penggunaan media Kartu Domino, memperjelas aturan permainan, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberi kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada siklus II, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif, terarah, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Islam melalui media Kartu Domino mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, hasil observasi keaktifan belajar siswa mencapai 50% dan berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 76% dan berada pada kategori baik. Peningkatan sebesar 26% tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Domino mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi, kerja sama kelompok, dan pencarian jawaban secara aktif. Selain peningkatan aktivitas belajar, hasil tes siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 orang dari 25 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 48%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 orang dari 25 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam. Dengan demikian, media Kartu Domino tidak hanya berdampak pada peningkatan keaktifan siswa, tetapi juga berpengaruh terhadap pencapaian akademik siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sailer dan Homner menjelaskan bahwa gamification dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasi, dan perilaku (Sailer & Homner, 2020). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, karena penggunaan media Kartu Domino mampu menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Liu dan Win juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran

berbasis unsur permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ren et al., 2021). Dengan demikian, media Kartu Domino dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang berperan dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Temuan ini juga didukung oleh Aprilianti yang meneliti pengaruh media pembelajaran Kartu Domino terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi litosfer di SMAN 3 Tangerang. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Kartu Domino terhadap hasil belajar kognitif siswa (Aprilianti & Setianingsih, 2023). Hal ini juga sejalan dengan penelitian ini karena penggunaan media Kartu Domino sama-sama membantu siswa memahami materi melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Jika dalam penelitian sebelumnya media Kartu Domino berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada materi litosfer, maka dalam penelitian ini media Kartu Domino juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam.

Selain itu, penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa penggunaan media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal simbol dan makna Pancasila di kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi dominasi metode ceramah dan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Setianingsih, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, karena sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran Sejarah Islam masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku sebagai media utama. Setelah media Kartu Domino diterapkan, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mencocokkan kartu, dan bekerja sama dalam kelompok.

Penelitian selanjutnya juga memperkuat hasil penelitian ini. Dalam penelitiannya, penerapan media Kartu Domino pada pembelajaran IPS kelas VI SDN Jango berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Domino dapat membuat materi ajar lebih bermakna, mengurangi rasa bosan dalam belajar, serta membantu siswa mencapai ketuntasan belajar (Ramlah, 2022). Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media Kartu Domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Perbedaannya, penelitian Ramlah diterapkan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Islam di lingkungan KMI. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kekhasan karena menerapkan media pembelajaran Kartu Domino berbasis Arab pada mata pelajaran Sejarah Islam di kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2.

Sebagian besar penelitian sebelumnya menerapkan media Kartu Domino pada mata pelajaran umum, seperti IPS, Pendidikan Pancasila, Geografi, atau materi pembelajaran dasar lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan bahwa media Kartu Domino juga dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Islam, khususnya dalam lingkungan pendidikan pesantren atau KMI. Kekhasan lain dari penelitian ini terletak pada penggunaan kartu berbasis Arab yang sesuai dengan konteks pembelajaran di pesantren, sehingga media yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Kartu Domino juga dapat dianalisis melalui perspektif pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses membangun pemahaman. Media Kartu Domino memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, bekerja sama, dan menemukan

jawaban. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh selama pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi Sejarah Islam, tetapi juga memahami hubungan antarperistiwa dan konsep yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan media berbasis permainan seperti Kartu Domino juga berkaitan dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik, mengurangi kejenuhan, dan membuat siswa lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, efektivitas media Kartu Domino dalam penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan angka ketuntasan, tetapi juga dari perubahan suasana pembelajaran yang menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Domino mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Islam. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media Kartu Domino efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian ini juga memiliki kontribusi tersendiri karena diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Islam berbasis Arab pada lingkungan KMI. Dengan demikian, media Kartu Domino dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Islam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa siklus dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan dengan media pembelajaran Kartu Domino semakin meningkat dari sebelum diberi tindakan, tindakan I sampai tindakan II. Pada tindakan I diperoleh nilai rata-rata yaitu 5,48 dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 50%. Pada tindakan II meningkat dengan nilai rata-rata 7,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 92%. Pada tindakan II inilah persentase ketuntasan secara klasikal dapat mencapai $\geq 75\%$. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar materi Sejarah Islam siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Mantingan. Penerapan media pembelajaran Kartu Domino ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar Sejarah Islam. Pada penelitian ini diperoleh adanya peningkatan nilai rata-rata observasi hasil belajar siswa yang diperoleh dalam setiap pertemuan sehingga nilai observasi terhadap hasil belajar siswa berkategori baik.

Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang telah terlaksana adalah sebagai berikut. 1. Bagi lembaga pendidikan, agar terus berusaha meningkatkan fasilitas yang dimilikinya, terutama fasilitas pembelajaran yang terdiri dari berbagai elemen, yaitu guru yang merupakan fasilitas sumber belajar utama yang dimiliki lembaga, fasilitas pembelajaran baik buku-buku pelajaran maupun media-media pembelajaran. 2. Bagi guru hendaknya dapat menjadikan media pembelajaran Kartu Domino sebagai salah satu alternatif dalam memilih sebuah media dalam pembelajaran Sejarah Islam. Selain itu hendaknya guru juga selalu belajar, baik pada materi pelajaran yang akan diajarkan maupun berbagai media pembelajaran sebagai tambahan pengetahuan agar dapat menerapkan media pembelajaran secara aktif dan bervariasi sesuai dengan kondisi kelas dan kondisi siswa agar suasana pembelajaran di kelas dapat hidup, dan terjadi interaksi yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas tersebut. 3. Bagi siswa diharapkan agar belajar lebih giat dengan

menanamkan sikap tanggung jawab, peduli juga ketelitian terhadap tugas yang diberikan karena dapat meningkatkan hasil belajar. 4. Peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang sama dengan penelitian ini, untuk bisa mengembangkan penelitian ini dengan kemampuan penguasaan kelas lebih baik.

Daftar Pustaka

- Aithal, P. S., & Aithal, S. (2020). Implementation strategies of higher education part of National Education Policy 2020 of India towards achieving its objectives. *International Journal of Management, Technology, and Social Sciences*, 5(2), 283–325. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4301906>
- Aprilianti, D. A., Muzani, M., & Setianingsih, A. I. (2023). Pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Tsaqifa Nusantara: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial*, 2(2). <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.25299>
- Hasanah, U., & Jumini, S. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–56.
- Handoko, H., & Novitasari, N. (2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 112–120.
- Luthfiyah, L., & Rakhmawati, I. (2018). Penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 98–105.
- Mulidya, M., et al. (2025). Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 1–10.
- Puspitaningrum, P., Mansur, R., & Hakim, D. M. (2023). The active learning approach to SMP Bayt Al-Hikmah students: A case study of learning Islamic religious education in Islamic boarding schools. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 160–175. <https://doi.org/10.30829/tar.v30i1.2657>
- Putri, N. A., & Suriana, S. (2025). Penerapan model pembelajaran Number Head Together dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al Quran Hadist kelas IV MIN 11 Aceh Tenggara. *Jurnal Tarbiyah*, 32(1), 100–109. <https://doi.org/10.30829/tar.v31i1.4493>
- Rahman, M. T. (2019). Penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi mengenal simbol dan makna Pancasila pada tema cita-citaku di kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3143–3157. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29093>
- Rahmawati, D., et al. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 201–210.
- Ramlah, R. (2022). Penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPS di SDN Jango tahun pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2998>
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The impact of educational games on learning outcomes: Evidence from a meta-analysis. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.336478>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

- Rosmiyati, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas permainan domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 134–142.
- Sahman, S. (2019). Penggunaan alat peraga domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 77–85.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Septiani, W., Zaedi, M., & Suhendrik, S. (2025). Efektivitas media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X7 MAN 1 Indramayu. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 11(4), 1705–1710. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/3141
- Simpiani, N., et al. (2020). Media kartu domino dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23–31.
- Siregar, M., et al. (2025). Peran sekolah dalam meningkatkan kualitas akademik dan nonakademik siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(1), 12–20.
- Susanti, R., et al. (2019). Implementasi model PTK Kemmis dan McTaggart dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 89–97.
- Wulandari, T., et al. (2023). Model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 33–42.
- Zughoiriyah, S., et al. (2015). Penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 56–63.