E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Inovasi Media Game Domino Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Peristiwa-Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Peserta Didik Kelas XI Fase F SMAN 1 Sragen

Fadila Adinda Berliana[1], Romadi[2]
[1]Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ,Universitas Negeri Semarang , fadilaadindaberliana@students.unnes.ac.id
[2]Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ,Universitas Negeri Semarang , romadi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kebutuhan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif mendorong penggunaan permainan domino untuk membantu peserta didik mengorganisasikan informasi dan kronologi peristiwa. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh media game domino terhadap pemahaman materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada peserta didik kelas XI Fase F SMAN 1 Sragen. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen kelompok kontrol nonekuivalen. Sampel dipilih secara purposif, meliputi kelas XI I sebagai kelompok eksperimen dan XI G sebagai kelompok kontrol, dengan 32 peserta didik yang dianalisis pada setiap kelompok. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t independen. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 73,875 menjadi 84, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 76,125 menjadi 79,375. Uji t menghasilkan nilai t sebesar 3,241497 dengan signifikansi dua sisi sebesar 0,001915, menunjukkan perbedaan skor post-test antara kedua kelompok. Temuan ini mendukung potensi penggunaan domino untuk pembelajaran materi yang membutuhkan pengorganisasian kronologi. Namun, perbedaan kemampuan awal dan penyimpangan distribusi post-test kelas eksperimen membatasi penafsiran pengaruh media secara mandiri.

Kata kunci: *Media Game Domino, Pembelajaran Sejarah, Pemahaman Peserta Didik, Peristiwa Menjelang Proklamasi, Kuasi Eksperimen.*

Abstract

The need for more interactive history instruction has encouraged the use of domino games to help students organize information and establish chronological sequences. This study examined the effect of domino game media on Grade XI Phase F students' understanding of events leading up to the Proclamation of Indonesian Independence at SMAN 1 Sragen. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental nonequivalent control group design. Purposive sampling was used to select Class XI I as the experimental group and Class XI G as the control group, with data from 32 students analyzed in each group. Data were collected through tests, observations, and documentation and analyzed using descriptive statistics and an independent-samples t-test. The results showed that the experimental group's mean score increased from 73.875 to 84, while the control group's mean score increased from 76.125 to 79.375. The t-test yielded a t-value of 3.241497 and a two-tailed p-value of 0.001915, indicating a difference in post-test scores between the groups. These findings support the potential of domino games for teaching content requiring chronological organization. However, differences in prior ability and nonnormality in the experimental group's post-test distribution limit the attribution of outcomes solely to the media.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Keywords: *Domino Game Media, History Learning, Student Understanding, Events Leading Up to the Proclamation, Quasi-Experiment.*

Corresponding Author:
Fadila Adinda Berliana

Universitas Negeri Semarang, fadilaadindaberliana@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pengamatan awal dan wawancara dengan peserta didik kelas XI I SMAN 1 Sragen menunjukkan kebutuhan terhadap pembelajaran sejarah yang lebih interaktif. Seorang peserta didik menyampaikan bahwa kegiatan praktik dan permainan membantunya memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan. Peserta didik lainnya mengungkapkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan, sekaligus menyatakan bahwa kegiatan interaktif masih jarang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Temuan tersebut menjadi dasar untuk menerapkan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca, mendiskusikan, dan menyusun informasi secara aktif. Sementara itu, pemahaman materi tetap perlu diukur melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan karakteristik materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi ini mencakup rangkaian kejadian, peran tokoh, perbedaan pandangan mengenai pelaksanaan proklamasi, serta proses perumusan teks proklamasi. Pemahaman materi memerlukan kemampuan menghubungkan informasi dan menempatkan peristiwa dalam urutan yang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengorganisasikan informasi secara langsung. Persoalan yang menjadi perhatian penelitian ini adalah bagaimana menyediakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik materi tersebut dan menguji pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan. Penelitian terdahulu telah mengkaji kartu domino untuk mendukung kemampuan faktual, minat belajar, dan hasil belajar sejarah. Permainan ular tangga juga telah diterapkan untuk membantu pemahaman materi sekitar proklamasi. Meskipun berbeda dalam rancangan dan sasaran pengukuran, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan potensi permainan sebagai sarana pengolahan materi melalui keterlibatan peserta didik (Danasari et al., 2024; Nurhamidin & Suprijono, 2018; Saputri et al., 2023; Wahdina, 2025). Penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan kelas. Alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media game domino sejarah melalui kegiatan menyusun 20 kartu secara kronologis dan sistematis. Informasi pada kartu perlu dibaca, dibandingkan, dan dihubungkan untuk menghasilkan susunan yang tepat. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan pilihan serta memeriksa kembali keterkaitan antarinformasi. Secara pedagogis, membaca kartu membantu pengenalan informasi, mencocokkan kartu menuntut pemeriksaan hubungan, dan menyusun kartu mengarahkan pengorganisasian urutan peristiwa. Mekanisme ini diperkirakan dapat membantu pemahaman materi melalui aktivitas belajar yang terarah. Dasar pemikiran

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

tersebut sejalan dengan penelitian yang melaporkan manfaat domino dan permainan terhadap pengetahuan serta pemahaman sejarah (Danasari et al., 2024; Wibowo, 2022; Yuniar et al., 2025).

(Saputri et al., 2023) menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan kartu domino pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI dan melaporkan peningkatan minat belajar. (Wahdina, 2025) juga melaporkan peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar melalui *cooperative learning* berbasis *historical dominoes* pada kelas X. Kedua penelitian tersebut mendukung penggunaan permainan yang dipadukan dengan interaksi kelompok. Namun, hasilnya berkaitan dengan keseluruhan rancangan pembelajaran, termasuk model yang diterapkan dan perbaikan tindakan antarsiklus. Dengan demikian, peningkatan yang diperoleh perlu dipahami dalam konteks perlakuan masing-masing penelitian (Saputri et al., 2023; Wahdina, 2025). (Nurhamidin & Suprijono, 2018) menggunakan desain kuasi eksperimen kelompok kontrol nonekuivalen dan menemukan perbedaan kemampuan faktual antara peserta didik yang menggunakan kartu domino dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sementara itu, (Danasari et al., 2024) melaporkan peningkatan pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi melalui permainan ular tangga dalam penelitian tindakan kelas. Kedua penelitian tersebut memberikan dasar mengenai penggunaan domino untuk penguasaan informasi sejarah dan relevansi permainan pada materi sekitar proklamasi. Perbedaan mekanisme permainan dan fokus pengukurannya membuka ruang untuk menguji kegiatan penyusunan domino yang secara khusus diarahkan pada keterkaitan informasi dan kronologi peristiwa. Perkembangan media domino juga ditunjukkan oleh (Nanda et al., 2026) melalui pengembangan kartu domino digital berbasis web pada materi Sejarah Perumusan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut mengintegrasikan materi, permainan, dan evaluasi dalam satu platform menggunakan model pengembangan ADDIE. Kajian ini memperlihatkan kemungkinan adaptasi domino sesuai kebutuhan pembelajaran. Akan tetapi, perbedaan jenjang pendidikan, materi, dan tujuan penelitian menyebabkan hasil pengembangan tersebut belum dapat langsung digunakan untuk menyimpulkan pengaruh domino terhadap pemahaman sejarah pada jenjang sekolah menengah atas.

Berdasarkan kajian tersebut, kesenjangan penelitian ini terletak pada kebutuhan akan bukti yang lebih spesifik mengenai penggunaan aktivitas penyusunan domino secara kronologis pada materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penelitian terdahulu telah membahas kemampuan faktual, minat belajar, penerapan domino bersama model pembelajaran tertentu, serta pengembangan media digital. Penelitian pada materi sekitar proklamasi juga telah menggunakan jenis permainan lain. Penelitian ini melanjutkan kajian tersebut dengan menempatkan pengorganisasian informasi dan urutan peristiwa sebagai aktivitas utama permainan, kemudian membandingkan hasil pembelajarannya dengan metode ceramah pada peserta didik kelas XI Fase F SMAN 1 Sragen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen kelompok kontrol nonekuivalen. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media game domino, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Pemahaman diukur melalui pre-test dan post-test pilihan ganda sesuai cakupan instrumen, sementara observasi dan dokumentasi mendukung penjelasan pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media game domino terhadap pemahaman materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia melalui perbandingan dengan metode ceramah. Kebaruan penelitian bersifat kontekstual, berupa penerapan aktivitas penyusunan domino untuk mengorganisasikan kronologi materi tersebut dengan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran serta kelompok pembanding. Hasilnya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

diharapkan memperluas bukti empiris mengenai domino sejarah dan menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih aktivitas pembelajaran yang sesuai.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode kuasi-eksperimental, karena saya sebai peneliti tidak melakukan pengacakan penuh terhadap kelas-kelas tersebut, melainkan menggunakan kelas-kelas yang sudah ada. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok kontrol non-ekuivalen, di mana dua kelas menerima perlakuan yang berbeda. Kelas XI I sebagai kelas eksperimen, menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sragen di antara peserta didik kelas sebelas Fase F. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI I dan XI G yang hadir. Sampel dipilih melalui purposive sampling, yang melibatkan pemilihan kelas berdasarkan pertimbangan khusus yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel terdiri dari kelas XI I sebagai kelas eksperimen dan kelas XI G sebagai kelas kontrol, masing-masing dengan 36 peserta didik, meskipun beberapa peserta didik tidak hadir. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari pre-test dan post-test pilihan ganda yang dibuat di situs web Quizizz dan diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pelajaran. Pre-test diberikan untuk menentukan kemampuan awal peserta didik mengenai materi tentang Peristiwa-Peristiwa yang Mengarah pada Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sedangkan post-test diberikan untuk menentukan peningkatan pemahaman peserta didik setelah menerima perlakuan pembelajaran. Di kelas eksperimen, peserta didik berpartisipasi dalam pelajaran menggunakan permainan domino, sedangkan peserta didik di kelas kontrol berpartisipasi dalam pelajaran menggunakan metode wawancara.

Pengamatan dilakukan sepanjang proses pembelajaran untuk menentukan tingkat keterlibatan peserta didik kerja sama, dan antusiasme untuk berpartisipasi. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian, termasuk gambar kegiatan pembelajaran, materi pengajaran, dan hasil karya peserta didik. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan Microsoft Excel. Data pra-uji dan pasca-uji dianalisis melalui langkah-langkah berikutjaran, sedangkan Kelas XI G, kelompok kontrol, menggunakan metode ceramah.

Rancangan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
XI I (Kelas Eksperimen)	O1	X	02
XI G (Kelas Kontrol)	O3	Y	O4

Keterangan:

O1 dan O3 : *Pre-test*

X : *Pembelajaran menggunakan media game domino*

Y : *Pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional*

O2dan O4 : *Post-test*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sragen di antara peserta didik kelas sebelas Fase F. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI I dan XI G yang hadir. Sampel dipilih melalui purposive sampling, yang melibatkan pemilihan kelas berdasarkan pertimbangan khusus yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel terdiri dari kelas XI I sebagai kelas eksperimen dan kelas XI G sebagai kelas kontrol, masing-masing dengan 36 peserta didik, meskipun beberapa peserta didik tidak hadir. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari pre-test dan post-test pilihan ganda yang dibuat di situs web Quizizz dan diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pelajaran. Pre-test diberikan untuk menentukan kemampuan awal peserta didik mengenai materi tentang peristiwa-peristiwa yang Mengarah pada Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sedangkan post-test diberikan untuk menentukan peningkatan pemahaman peserta didik setelah menerima perlakuan pembelajaran. Di kelas eksperimen, peserta didik berpartisipasi dalam pelajaran menggunakan permainan domino, sedangkan peserta didik di kelas kontrol berpartisipasi dalam pelajaran menggunakan metode wawancara.

Pengamatan dilakukan sepanjang proses pembelajaran untuk menentukan tingkat keterlibatan peserta didik, kerja sama, dan antusiasme untuk berpartisipasi. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian, termasuk gambar kegiatan pembelajaran, materi pengajaran, dan hasil karya peserta didik. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan Microsoft Excel. Data pra-uji dan pasca-uji dianalisis melalui langkah-langkaha;

1) Uji Normalitas
   Uji normalitar untuk menentukan apakah data penelitian terdistribusi secara normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov di Excel
2) Uji Homogenitas
   Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk menentukan homogenitas varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3) Uji Hipotesis (Independent Sample t-test)
   Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t independen untuk menentukan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan yang berbeda.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media game domino terhadap pemahaman peserta didik pada materi Peristiwa-Peristiwa Menjelang Proklamai Kemerdekaan Indonesia

H_1 : Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Melalui metode tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media game domino dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI terhadap materi Peristiwa-Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, saya menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis data seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel independen. Pengumpulan data dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran di kelas untuk menghindari gangguan terhadap waktu belajar peserta didik. Di kelas eksperimen, saya menerapkan media pembelajaran sebagai perlakuan penelitian. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan pre-test untuk menentukan kemampuan awal mereka. Setelah pre-test, saya memberikan penjelasan awal tentang materi dan kemudian secara singkat menyajikan materi sebagai pengantar pelajaran. Selanjutnya, saya mendistribusikan materi melalui situs web yang telah saya kembangkan dan mengarahkan peserta didik untuk menyusun 20 kartu domino sejarah secara kronologis dan sistematis sesuai dengan materi yang dipelajari.

Sementara itu, di kelas kontrol, saya menggunakan metode ceramah sebagai strategi pembelajaran. Mirip dengan kelas eksperimen, peserta didik di kelas kontrol juga diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka. Setelah itu, saya menjelaskan materi mengenai peristiwa-peristiwa yang mengarah pada Proklamasi Kemerdekaan Indonesia melalui penjelasan langsung di depan kelas tanpa menggunakan permainan domino. Minggu berikutnya, saya memberikan tes akhir kepada kedua kelas untuk menentukan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran. Selain melakukan tes akhir, saya juga memperkuat materi dengan menugaskan peserta didik untuk membuat infografis tentang peristiwa-peristiwa yang mengarah pada Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sebagai bentuk refleksi dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang telah mereka pelajari.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Soal Pre-test Kelas Eksperimen

TOTAL	
Mean	73,875
Standard Error	1,750431974
Median	76
Mode	84
Standard Deviation	9,9019386
Sample Variance	98,0483871
Kurtosis	-0,70172
Skewness	-0,70188
Range	32
Minimum	52
Maximum	84
Sum	2364
Count	32

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Soal Pre-test Kelas Kontrol

TOTAL	
Mean	76,125
Standard Error	1,32573017
Median	78
Mode	80

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Standard Deviation	7,49946
Sample Variance	56,24194
Kurtosis	-0,49030
Skewness	-0,61199
Range	28
Minimum	60
Maximum	88
Sum	2436
Count	32

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Hasil uji normalitas pada data pre-test menunjukkan bahwa data dari kedua kelas memiliki distribusi normal. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai skewness sebesar -0,70188 dan kurtosis sebesar -0,70172, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai skewness sebesar -0,6119 dan kurtosis sebesar -0,4903. Seluruh nilai tersebut berada pada rentang -2 sampai +2, yang menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebaran data nilai pre-test pada kedua kelas tidak mengalami penyimpangan distribusi yang signifikan, sehingga data dapat dianggap mewakili populasi secara baik. Normalitas data pre-test juga menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebar secara wajar sebelum diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Soal Post-test Kelas Eksperimen

TOTAL	
Mean	84
Standard Error	0,87988269
Median	84
Mode	88
Standard Deviation	4,977
Sample Variance	24,774
Kurtosis	7,465
Skewness	-2,036
Range	28
Minimum	64
Maximum	92
Sum	2688
Count	32

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Hasil uji normalitas pada data post-test menunjukkan adanya perbedaan distribusi data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai skewness sebesar -2,036 dan kurtosis sebesar 7,465. Nilai tersebut berada di luar rentang -2 sampai +2, sehingga data post-test pada kelas eksperimen dinyatakan tidak berdistribusi normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai peserta didik pada kelas eksperimen cenderung tidak merata dan terdapat kecenderungan nilai terkonsentrasi pada kategori tertentu. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh adanya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

perlakuan penggunaan media pembelajaran game domino yang memungkinkan sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Soal Post-test Kelas Kontrol

TOTAL	
Mean	79,375
Standard Error	1,1232065
Median	80
Mode	84
Standard Deviation	6,354
Sample Variance	40,371
Kurtosis	0,50784
Skewness	-0,96335
Range	24
Minimum	64
Maximum	88
Sum	2540
Count	32

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai skewness sebesar -0,96335 dan kurtosis sebesar 0,50784. Kedua nilai tersebut masih berada dalam rentang -2 sampai +2, sehingga data post-test pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Distribusi yang normal menunjukkan bahwa penyebaran nilai peserta didik pada kelas kontrol berlangsung lebih merata dan tidak mengalami penyimpangan distribusi yang berarti. Perbedaan hasil normalitas antara kedua kelas mengindikasikan bahwa pola penyebaran hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung tidak sepenuhnya sama, sehingga kondisi ini perlu diperhatikan dalam menentukan analisis statistik lanjutan pada pengujian hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan F-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0636. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,0636 > 0,05), sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik pada kedua kelas memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama dan tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan. Homogenitas varians menjadi salah satu syarat penting dalam penelitian kuantitatif karena menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi yang sebanding, sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan dan perbedaan hasil belajar yang diperoleh lebih dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan. Berikut tabel hasil uji homogenitas penelitian ini:

Tabel 6. Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN	PRE-TEST KELAS KONTROL
1	80	68
2	52	60
3	80	68

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

4	72	64
5	80	68
6	64	68
7	68	68
8	72	72
9	80	84
10	56	76
11	72	84
12	76	72
13	84	76
14	68	60
15	84	76
16	84	80
17	84	84
18	76	80
19	72	76
20	84	80
21	80	80
22	84	80
23	76	88
24	60	80
25	84	84
26	56	84
27	64	76
28	80	84
29	64	80
30	84	84
31	60	80
32	84	72

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Pada hasil pre-test kedua kelas, saya olah dengan uji homogenitas yang menghasilan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

	PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN	*PRE-TEST KELAS KONTROL*
Mean	73,88	76,125
Variance	98,05	56,24193548
Observations	32	32
df	31	31
F	1,7433	
P(F<=f) one-tail	0,0636	
F Critical one-tail	1,8221	

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Setelah memverifikasi normalitas data, saya melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t sampel independen (dua sampel dengan asumsi varians yang sama) untuk menentukan pengaruh penggunaan permainan domino sebagai bahan ajar

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

terhadap pemahaman tentang peristiwa-peristiwa yang mengarah pada Deklarasi Kemerdekaan Indonesia. Uji ini dilakukan pada skor yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah tes, setelah proses pembelajaran dimulai. Analisis menunjukkan bahwa skor tes rata-rata adalah 84 untuk kelompok eksperimen dan 79,375 untuk kelompok kontrol. Sebelum uji-t dilakukan, homogenitas data diverifikasi menggunakan uji-F. Tingkat signifikansi (0,08981 > 0,05) menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen dan memenuhi syarat untuk menerapkan uji-t dengan asumsi varians yang sama.

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung (t Stat) sebesar 3,241497 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 62. Adapun nilai signifikansi P(T≤t) two-tail sebesar 0,001915. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,001915 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan permainan domino historis sebagai bahan ajar secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang mengarah pada kemerdekaan Indonesia. Hal ini dikonfirmasi oleh tingkat signifikansi 0,001915, lebih rendah dari nilai ambang batas 0,05. Dengan menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, kita dapat menyimpulkan bahwa permainan domino terbukti lebih efektif daripada pembelajaran tradisional pada kelompok kontrol.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen terlihat jelas, seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata yang lebih tinggi pada post-test dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata 84, sedangkan kelompok kontrol mencetak skor 79,375. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan permainan domino lebih mampu menginternalisasi materi setelah pelajaran. Keberhasilan media game domino dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tidak terlepas dari karakteristik media yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif menghubungkan kartu domino yang memuat konsep, tokoh, peristiwa, maupun kronologi sejarah. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap melalui diskusi dan pemecahan masalah bersama kelompoknya. Selain itu, penggunaan permainan domino menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan mengurangi kebosanan selama pelajaran sejarah, yang seringkali dianggap monoton dan berfokus pada hafalan. Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan materi. Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada pemahaman dan retensi informasi sejarah yang lebih baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaranyang inovatif dan menyenangkan, khususnya permainan domino sejarah, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah khususnya peristiwa yang mengarah pada proklamasi kemerdekaan Indonesia di kalangan peserta didik kelas XI (fase F) SMA SMAN 1 Sragen.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Pre-Test Kelas Eksperimen	*Pre-Test Kelas Kontrol*
Mean	84	79,375
Variance	24,7742	40,3710
Observations	32	32
Pooled	32,5726	

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Variance Hypothesized Mean Difference	0
df	62
t Stat	3,24150
P(T<=t) one-tail	0,00096
t Critical one-tail	1,66980
P(T<=t) two-tail	0,00191
t Critical two-tail	1,99897
Ho < 0,05 ditolak	
H_1 > 0,05 diterima	

Sumber : Dikembangkan Oleh Peneliti

Berdasarkan hasil analisis data, termasuk uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan domino sejarah sebagai alat pengajaran mempengaruhi pengetahuan siswa kelas satu (fase F) di SMA SMAN 1 Sragen mengenai peristiwa-peristiwa yang mengarah pada proklamasi kemerdekaan Indonesia. Uji normalitas menunjukkan bahwa data post-test tidak mengikuti distribusi normal. Namun, uji homogenitas (uji F) menghasilkan hasil yang signifikan (0,08981 > 0,05), yang menegaskan homogenitas data untuk kedua kelas dan memenuhi persyaratan uji hipotesis. Uji hipotesis (uji t Student untuk sampel independen) menunjukkan hasil yang signifikan (0,001915 < 0,05), menolak H_0 dan menerima H_1. Selanjutnya, rata-rata skor post-test (84) kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor post-test (79,375) kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan domino historis sebagai alat pengajaran meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi sejarah.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media game domino diikuti oleh pencapaian skor akhir yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran melalui metode ceramah. Perbedaan ini menarik karena kelas eksperimen memiliki rata-rata kemampuan awal yang lebih rendah daripada kelas kontrol. Setelah pembelajaran, rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 73,875 menjadi 84, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 76,125 menjadi 79,375. Dengan demikian, kedua kelas mengalami perkembangan hasil belajar, tetapi kenaikan rata-rata secara deskriptif lebih besar pada kelas eksperimen. Pola tersebut memberikan dukungan terhadap potensi penggunaan domino dalam pembelajaran materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Namun, perbedaan kenaikan tersebut belum diuji secara langsung karena pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perbandingan skor post-test. Perbedaan pencapaian tersebut dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang diberikan kepada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, peserta didik memperoleh penjelasan awal, mengakses materi melalui situs web, kemudian menyusun 20 kartu

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

domino sejarah secara kronologis dan sistematis. Kegiatan penyusunan kartu menyediakan kesempatan untuk mengolah kembali informasi yang telah dipelajari dengan menentukan hubungan dan urutan peristiwa. Sementara itu, pembelajaran kelas kontrol dilakukan melalui penjelasan langsung menggunakan metode ceramah. Berdasarkan perbedaan pelaksanaan tersebut, pengorganisasian informasi melalui kartu merupakan salah satu kemungkinan penjelasan bagi pencapaian kelas eksperimen. Meskipun demikian, data yang tersedia belum menunjukkan apakah ketepatan menyusun kronologi, pengenalan tokoh, atau penguasaan informasi lainnya merupakan aspek yang paling berkembang.

Temuan ini memperkuat hasil (Nurhamidin & Suprijono, 2018), yang menemukan perbedaan kemampuan faktual antara peserta didik yang menggunakan kartu domino dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua penelitian memiliki kedekatan dalam penggunaan media domino pada mata pelajaran sejarah serta penerapan desain kuasi eksperimen kelompok kontrol nonekuivalen. Perbedaannya terletak pada fokus dan konteks pengukuran. Penelitian terdahulu menekankan penguatan kemampuan faktual, sedangkan penelitian ini mengukur penguasaan materi menjelang proklamasi melalui tes pilihan ganda. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menambah bukti penerapan domino pada cakupan materi sejarah tertentu, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perkembangan kemampuan berpikir historis yang lebih luas. Penelitian (Saputri et al., 2023; Wahdina, 2025) memberikan penjelasan pembanding mengenai penggunaan domino bersama kegiatan belajar kelompok. Saputri et al. melaporkan peningkatan minat belajar melalui model *Team Games Tournament* berbantuan kartu domino, sedangkan Wahdina melaporkan peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar melalui *cooperative learning* berbasis *historical dominoes*. Keselarasan ketiga penelitian terletak pada pemanfaatan domino sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sejarah. Namun, penelitian terdahulu menggabungkan permainan dengan model pembelajaran tertentu dan perbaikan tindakan antarsiklus, sedangkan penelitian ini membandingkan skor dua kelas setelah perlakuan yang berbeda.

Dengan demikian, hasil-hasil tersebut saling melengkapi, tetapi besarnya keberhasilan masing-masing tidak dapat dibandingkan secara langsung karena perbedaan rancangan dan indikator pengukuran (Hasibuan, 2024; Nawawi et al., 2025). Perbandingan tersebut juga memperjelas batas temuan penelitian ini. Peningkatan minat dan keaktifan yang ditemukan dalam penelitian terdahulu dapat menjadi kemungkinan pendukung keberhasilan pembelajaran, tetapi belum dapat dinyatakan sebagai mekanisme yang terbukti dalam penelitian ini. Artikel belum menyajikan hasil observasi secara terperinci yang memperlihatkan perubahan partisipasi, kerja sama, atau antusiasme peserta didik. Oleh sebab itu, bukti utama penelitian tetap berupa pencapaian skor tes. Pemisahan ini diperlukan agar penjelasan mengenai hasil kognitif tidak berkembang menjadi klaim tentang motivasi, keterampilan komunikasi, maupun retensi informasi yang belum diukur secara khusus.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan (Danasari et al., 2024), yang melaporkan peningkatan pemahaman peristiwa sekitar proklamasi melalui permainan ular tangga. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa materi sekitar proklamasi dapat dipelajari melalui variasi permainan yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, aktivitas domino dalam penelitian ini secara khusus mengarahkan peserta didik untuk menghubungkan informasi dan menyusun urutan peristiwa. Selain perbedaan mekanisme permainan, penelitian Danasari et al. menggunakan penelitian tindakan kelas, sementara penelitian ini menggunakan kelas pembanding. Hasil penelitian ini melengkapi bukti terdahulu melalui perbandingan pencapaian dua kelompok pada materi yang berdekatan, tanpa menunjukkan bahwa

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

domino lebih unggul daripada ular tangga karena kedua media tersebut tidak dibandingkan secara langsung. Pemanfaatan domino juga ditemukan pada bidang pembelajaran lain.

(Nawawi et al., 2025), misalnya, mengkaji permainan kartu domino untuk hasil belajar peserta didik kelas X pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PPKn. Kedekatan jenjang pendidikan menunjukkan bahwa domino dapat diadaptasi untuk kebutuhan materi di sekolah menengah, sedangkan perbedaan bidang studi menegaskan pentingnya rancangan isi kartu. Dalam penelitian ini, penyesuaian dilakukan melalui penyusunan informasi sejarah secara kronologis. Dengan demikian, manfaat yang diharapkan dari media berkaitan dengan kesesuaian aktivitas permainan terhadap materi yang dipelajari, sehingga penerapannya tidak cukup hanya dengan mengganti penyampaian informasi menjadi kegiatan bermain. Kontribusi penelitian ini terletak pada bukti kontekstual bahwa pembelajaran dengan aktivitas penyusunan domino pada materi menjelang proklamasi diikuti oleh skor akhir yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Penelitian ini menghubungkan penggunaan domino untuk penguasaan informasi sejarah dengan kebutuhan mengorganisasikan kronologi pada materi tertentu. Kebaruan tersebut merupakan perluasan penerapan dan pengujian dalam konteks kelas XI Fase F SMAN 1 Sragen. Jumlah 20 kartu menjadi karakteristik pelaksanaan, sedangkan nilai kontribusinya terletak pada hubungan antara rancangan aktivitas, materi pembelajaran, dan pencapaian yang diukur.

Meskipun hasil uji t yang dilaporkan menunjukkan perbedaan skor post-test, penafsirannya perlu mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Kelas dipilih tanpa pengacakan dan memiliki rata-rata kemampuan awal berbeda, sementara distribusi post-test eksperimen dinyatakan tidak normal berdasarkan pemeriksaan skewness dan kurtosis. Selain itu, kontribusi permainan belum dipisahkan dari penjelasan awal dan penyediaan materi melalui situs web. Kondisi tersebut membatasi kesimpulan sebab akibat dan menunjukkan perlunya pemeriksaan lanjutan terhadap ketahanan hasil analisis. Temuan penelitian paling tepat dipahami sebagai bukti perbedaan pencapaian setelah penerapan dua rangkaian pembelajaran dalam konteks yang diteliti. Implikasi praktisnya adalah domino dapat dipertimbangkan sebagai aktivitas pendamping pada materi sejarah yang membutuhkan pengorganisasian urutan peristiwa. Guru perlu memastikan ketepatan informasi dan hubungan antarkartu, memberikan petunjuk yang jelas, serta membahas kembali hasil penyusunan agar kesalahan tidak bertahan sebagai pemahaman peserta didik. Penggunaan media ini sebaiknya dinilai berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran melalui instrumen yang sesuai. Penelitian berikutnya dapat memperkuat bukti dengan memperhitungkan kemampuan awal, menyajikan hasil per indikator, serta mendokumentasikan proses penyusunan kartu untuk menjelaskan hubungan antara aktivitas permainan dan pencapaian peserta didik.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media game domino menunjukkan pencapaian pemahaman materi peristiwa-peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah pada peserta didik kelas XI Fase F SMAN 1 Sragen. Rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 84, sedangkan kelas kontrol sebesar 79,375. Secara deskriptif, kenaikan rata-rata kelas eksperimen juga lebih besar daripada kelas kontrol. Hasil ini mendukung potensi domino sebagai alternatif media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi sejarah melalui kegiatan menghubungkan dan menyusun kartu secara kronologis. Esensi temuan penelitian ini terletak pada kesesuaian aktivitas penyusunan domino dengan karakteristik materi yang membutuhkan pengorganisasian

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

urutan peristiwa. Namun, perbedaan kemampuan awal, penggunaan kelas tanpa pengacakan, dan keterbatasan pemeriksaan asumsi statistik membatasi kesimpulan mengenai pengaruh media secara mandiri. Oleh karena itu, temuan ini menjadi bukti kontekstual bagi penerapan domino dalam pembelajaran sejarah, dengan pengujian lanjutan yang memperhitungkan kemampuan awal diperlukan untuk memperkuat kesimpulan efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. A., Jariah, N., Arfa, U., & Puspita, R. (2024). *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga dan Sekolah Menuju Generasi Emas 2045*. Penerbit Adab.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Danasari, D., Nurani, I. W., & Saraswati, U. (2024). Upaya Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Berbasis Game Based Learning: Snake and Ladder pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas {XI} 7 {SMA} Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 303–321.

Fadly, A. (2022). *Bahasa Indonesia Akademis: Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Syiah Kuala University Press.

Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufrad{\=a}t. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 904–918. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611

Hasibuan, N. K. (2024). *The Effect of Dominoes Game on Vocabulary Mastery at the {VIII} Grade Students of {MTs N} 2 Palopat Pijorkoling*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Iswandi, Budio, S., Septiana, Y. D., & Lestari, I. D. (2025). The Weakness of Family Education in Online Domino Game Addicts in West Pasaman District. *Linguanusa: Social Humanities, Education and Linguistic*, *3*(1), 28–35. https://doi.org/10.63605/ln.v3i1.88

Maharani, T. I. D. I. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending ({CORE}) dengan Media Monopoli dan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran {PPKn} di {SMP}*.

Mardiyati, D. P., & Nugraheni, N. (2025). Enhancing Students' Mathematical Problem-Solving Skills Through the Teams Games Tournament Model with Domino Card Media. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *8*(2), 332–347. https://doi.org/10.24042/ijsme.v8i2.28207

Marentek, L. K. M., & Spec, M. E. (2026). *Pendidikan Anak Tunarungu*. PT Bukuloka Literasi Bangsa.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Domino dalam Mata Pelajaran Sejarah terhadap Keterampilan Berkomunikasi Peserta Didik Kelas {XI} {SMAS} Kartika {IV}-3 Surabaya. (2026). *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, *3*(01), 277–291. https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/1142

Nanda, R. A., Wiguna, F. A., & Wiratama, N. S. (2026). Pengembangan Media Kartu Domino Digital Materi Sejarah Perumusan Pancasila Kelas {IV} Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, *12*(1), 81–96. https://doi.org/10.37729/jpse.v12i1.7699

Nawawi, M. I., Widyasari, S. E. N., Amalia, D. R., Pujiati, E., & Widodo, A. T. (2025). Utilization of Domino Card Games as Instructional Media for Tenth Graders'

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Learning Outcomes. *Journal of Applied Educational Study*, *1*(2), 25–33. https://doi.org/10.64460/jaes.v1i2.87

Nur, A., Akbar, H., & Ratnawati, E. (2024). Penerapan Metode Domino Games dalam Pembelajaran {IPS} Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa {IPS}. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1*(3), 1–9. https://doi.org/10.59966/jsph.v1i3.1357

Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA E-Journal Pendidikan Sejarah*, *6*(3). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/26342

Nurmalah, M. I. S., & Juhraeni, J. (2025). The Use of Domino Card Media to Improve Student Learning Outcomes in Natural Science Learning at {MIS} Mawu. *Deep Learning: Journal of Educational Research*, *1*(1), 134–142. https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i1.209

Pratama, H., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Indonesian Journal of History Education*, *8*(2), 112–120.

Putra, A., & Handayani, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Domino Pembelajaran dalam Memahami Konsep. *Paramita: Historical Studies Journal*, *32*(1), 45–54.

Putri, R., & Nugroho, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *4*(1), 22–31.

Rahmawati, D. (2023). Penerapan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, *12*(1), 50–61.

Rahmawati, F. A., & Saputro, B. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Game Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar {IPA} Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran Siswa Kelas {VIII}. *Edutama*, *1*(1), 211–220.

Rojab, M. N., Maulida, M., Darmayani, I., Tetep, & Murdayanti, A. (2025). Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *6*(1), 72–85. https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.630

Saputri, W., Turmudi, D., Wicaksono, S., & Santoso, D. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Team Games Tournament Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas {XI} 11 {SMAN} 1 Gedongtataan. *SWARNADWIPA: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, Dan Pembelajarannya*, *7*(1), 15–25. https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2866

Sari, N. (2021). Pemanfaatan Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, *11*(2), 77–85.

Siswanto, H., Sulianto, J., & Ngatmini, N. (2026). Implementation of Problem-Based Learning Using Domino Cards to Increase Learning Activity and Achievement Mathematics. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *7*(2), 907–921. https://doi.org/10.59672/ijed.v7i2.7083

Students' Perception on Learning Speaking {English} by Using {English} Domino Games: The Case of a Private University. (2022). *Indonesian Research Journal in Education (IRJE)*, *6*(1), 28–42. https://doi.org/10.22437/irje.v6i1.15327

Sucitra, F., Gustina, G., Jarnawi, M., Adi Untara, K. A., & Khuzaimah, A. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Physics Dominoes pada Pembelajaran Fisika. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, *12*(3), 161–168. https://doi.org/10.22487/jpft.v12i3.3689

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Susanto, H. (2019). Problematika Pembelajaran Sejarah: Mengatasi Kebosanan melalui Alat Pembelajaran Inovatif. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, *3*(1), 12–20.

Wahdina, W. (2025). Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Berbasis Media Historical Dominoes pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas {XE} 6 {SMA N} 1 Palu. *Jurnal Al-Qiyam*, *6*(2), 137–146.

Wibowo, A. (2022). Belajar Sejarah Melalui Media Interaktif: Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Secara Kronologis. *Pena Sejarah*, *7*(2), 99–108.

Yuniar, R., Widodo, S., Abdul Majid, N. W., & Sodikin, R. A. (2025). Perancangan Game History Hunt Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Interaktif di Sekolah Dasar Berbasis {Android}. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, *9*(1), 1–12. https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1.1526

Zaki, K. S. D. (2026). *Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan Melalui Media Domino Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas {XI} {MAN} 2 Malang dalam Mata Pelajaran Sejarah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.