

Penerapan Metode Domino Games dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IPS

Ade Nur¹ Hikmal Akbar² Etty Ratnawati³

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Adnr2004@gmail.com¹ hik.malakbar384@gmail.com² ettyratnawati@syekhnurjati.ac.id³

Diserahkan tanggal 08 Desember 2024 | Diterima tanggal 08 Desember 2024 | Diterbitkan tanggal 19 Desember 2024

Abstract:

This study explores the application of the Domino Games method in social studies learning to enhance students' motivation. The results indicate that this method successfully creates a more engaging and enjoyable classroom atmosphere. Students demonstrated increased enthusiasm, a heightened interest in the subject matter, and active participation in class discussions. However, the method was implemented in a single session, presenting challenges such as limited time for students to adapt to the game procedures and suboptimal impacts on overall learning motivation. Despite these limitations, the study highlights the potential of the Domino Games method as an effective teaching alternative, provided further improvements and refinements are made.

Keywords: Method, Domino Games, Social Studies Learning, Student's Motivation

Abstrak :

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan metode Domino Games dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Mahasiswa terlibat lebih antusias, tertarik pada materi yang disampaikan, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Namun, penerapan metode ini dilakukan hanya dalam satu kali pertemuan, sehingga terdapat beberapa kendala, seperti waktu yang terbatas untuk mahasiswa beradaptasi dengan aturan permainan dan kurang optimalnya dampak terhadap motivasi belajar secara keseluruhan. Meski begitu, penelitian ini memberikan indikasi positif bahwa metode Domino Games dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif jika dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: Metode, Domino Games, Pembelajaran IPS, Motivasi Belajar

Copyright © 2024, Author

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



PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar peserta didik. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi berperan sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan terdorong melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar peserta didik dan berperan sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik (Fernando. et, al. 2024).

Pembelajaran yang baik hendaknya memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi dan keaktifan siswa. Tugas guru bukan hanya memberikan pengetahuan, melainkan menyiapkan situasi yang menggiring siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, mengkomunikasikan, serta menemukan fakta dan konsep sendiri. Dengan adanya keaktifan dalam diri siswa maka prestasi yang diperoleh juga akan meningkat. Untuk itu diperlukan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Ki Hadjar Dewantara, dalam jurnal (Setiyarini. et, al. 2023) setiap individu memiliki kemampuan kreatif, imajinatif, dan produktif yang terdapat dalam dirinya, yang dikenal sebagai cipta, karsa, dan karya. Untuk mencapai perkembangan manusia secara menyeluruh, semua potensi tersebut perlu diperlakukan dengan seimbang. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan yang hanya fokus pada aspek intelektual akan mengakibatkan peserta didik menjauh dari keterhubungan mereka dengan masyarakat.

Ki Hajar Dewantara meyakini bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mengarahkan seluruh potensi yang melekat pada anak-anak menuju pencapaian tingkat kesejahteraan dan kebahagiaan paling tinggi, baik dalam kapasitas individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang berfokus pada siswa, tanpa memaksakan standar yang telah ditetapkan oleh guru itu sendiri. Sebaliknya, peran guru adalah untuk menggali dan mengidentifikasi potensi yang tersembunyi dalam setiap anak. Anak-anak harus diberikan kebebasan untuk berkembang, sementara guru memberikan panduan dan arahan agar mereka tidak tersesat atau menghadapi risiko yang berbahaya dalam perjalanan perkembangan mereka (Vebrianto Susilo, 2018).

Pandangan Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan sangat relevan dengan konsep pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif mendorong siswa untuk menjadi pusat dari proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi unik mereka secara mandiri. Dalam pendekatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan, tetapi tidak mendikte cara siswa harus belajar. Konsep ini sejalan dengan filosofi Dewantara, di mana pendidikan bertujuan untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan tertinggi melalui eksplorasi potensi individu dan kolaborasi komunitas. Pembelajaran kreatif menyediakan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, bertanya, menciptakan solusi inovatif, memastikan mereka berkembang dalam lingkungan yang mendukung dan aman, tanpa batasan yang terlalu kaku.

Begitu banyaknya materi pada mata pelajaran IPS seringkali dianggap membosankan oleh peserta didik karena memuat tulisan yang cukup banyak pada buku

Permasalahannya adalah guru tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dan metode ceramah menyebabkan peserta didik merasajenuh (Imaliah, 2018).

Menurut Maulidia (2021) permainan yaitu suatu kegiatan yang mampu mengembangkan segala aspek peserta didik secara utuh, baik fisik, emosional dan sosial. Permainan juga memberikan rasa menyenangkan. Media pembelajaran berbasis game merupakan upaya seorang guru untuk membuat peserta didik tertarik dan turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas secara menyenangkan. Bermain sambil belajar memberikan tersendiri bagi peserta didik. Ada nilai-nilai pengetahuan yang bisa dilakukan secara menyenangkan. Peserta didik tidak lagi merasa jenuh atau tidak tertarik dengan pembelajaran yang monoton. Menurut teori motivasi, seperti yang diajukan oleh Deci dan Ryan, motivasi intrinsik dan ekstrinsik memainkan peran penting dalam pembelajaran. Penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa karena mereka merasa lebih terlibat dan menikmati proses belajar.

Menurut teori motivasi yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, motivasi intrinsik dan ekstrinsik memiliki peran penting dalam proses belajar. Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu karena ia merasa tertarik atau menikmati prosesnya, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih didorong oleh faktor luar seperti penghargaan atau kewajiban (Hamzah, 2019).

Ketika permainan digunakan dalam pembelajaran, hal ini bisa meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Dengan pendekatan ini, mereka tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai atau memenuhi tugas, tetapi benar-benar menikmati prosesnya. Permainan menciptakan lingkungan yang lebih santai, menyenangkan, sehingga mahasiswa merasa lebih terhubung dengan apa yang sedang mereka pelajari. Lebih dari itu, penggunaan permainan juga bisa memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam. Mahasiswa jadi lebih tertarik untuk menggali materi, berpikir kritis, dan terlibat aktif karena mereka merasa belajar itu seru, bukan membosankan atau hanya sebuah kewajiban. Dalam jangka panjang, hal ini membantu membangun pola pikir yang lebih mandiri, kreatif, kolaboratif, dan terampil untuk menghadapi tantangan di masa depan. Maka dalam konteks pendidikan IPS, penggunaan metode permainan dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Ini juga dapat membantu mereka mengaitkan teori dengan praktik. Artinya, dalam konteks pendidikan IPS, penggunaan metode permainan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang biasanya dianggap sulit. Dengan permainan, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan dengan cara yang lebih mudah dipahami, karena permainan sering kali melibatkan simulasi atau situasi nyata yang memungkinkan mahasiswa untuk melihat langsung penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan juga menciptakan suasana yang lebih interaktif, di mana mahasiswa bisa belajar sambil berkolaborasi dengan teman-temannya. Ini membantu mereka menghubungkan teori yang telah dipelajari dengan pengalaman praktis, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, permainan memberikan kesempatan untuk eksperimen dan refleksi, yang bisa mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam melihat hubungan antara teori dan praktik di dunia nyata.

Pada dasarnya anak-anak sebagai generasi yang unggul tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Dalam pembelajaran di sekolah guru memegang peranan penting untuk menciptakan

lingkungan belajar yang dapat merangsang potensi siswa agar dapat berkembang dengan maksimal. Perkembangan berkenaan dengan eseluruhan kepribadian individu anak, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian individu anak yaitu aspek (1) kognitif, (2) fisik-motorik, (3) sosio-emosional, (4) bahasa, (5) moral dan (6) keagamaan (Antika, 2020).

Budiningsih (2005) dalam (Antika, 2020) menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Dalam hal ini belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

Dalam hal ini, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah sebuah kerangka yang terstruktur untuk melaksanakan proses belajar mengajar tertentu dengan tujuan tertentu (Khoirunnisa, 2020). Model pembelajaran yang dapat digunakan berupa model tipe Teams Games Tournament (TGT) yang pertama kali berhasil diimplementasikan oleh Robert Slavin dan tim dari Johns Hopkins University pada tahun 1978. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui aktivitas permainan yang kompetitif namun mendukung kerja sama tim (Susanti, 2020).

Metode domino games merupakan penggunaan kartu domino sebagai strategi untuk menyampaikan materi pelajaran melalui permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif (Faizin et al, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ilmiah ini dengan menggunakan metode penelitian Deskriptif-Kuantitatif. Dengan pendekatan penelitian berupa korelasi yang dimana bertujuan untuk menemukan hubungan antar dua variabel atau lebih. Dalam hal ini, Pendekatan deskriptif kuantitatif biasanya digunakan untuk memahami kondisi atau fenomena yang terjadi di masyarakat tanpa memberikan intervensi. Penelitian sering kali mencakup pengukuran variabel dengan menggunakan instrumen seperti survei atau kuesioner yang dirancang untuk menghasilkan data yang dapat dianalisis secara statistik. Sehingga hasil yang didapatkan dapat memberikan gambaran faktual dan akurat dari suatu fenomena, sehingga hasilnya dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut (Igusti Ngurah Alit Wiswasta et al, 2017).

Dalam hal ini, pemilihan metode kuantitatif deskriptif berdasarkan dari penelitian yang ditujukan untuk mengkaji dan melihat hubungan antara penerapan metode domino games dengan motivasi belajar mahasiswa IPS.

A. Populasi dan Sampel

Menurut Eddy Roflin, (2021) Populasi adalah orang yang menjadi subjek penelitian atau orang yang karakteristiknya hendak diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono, populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, atau suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan dapat memberikan informasi data penelitian. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi dimana orang yang terambil sebagai sampel penelitian dan dinamakan sebagai subjek penelitian atau dapat disebut sebagai responden.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil merupakan mahasiswa IPS semester 5 dengan sampel penelitian mahasiswa IPS semester 5 sebagai responden yang berjumlah 21 orang.

B. Prosedur Penelitian

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket dengan kolom kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur dua variable, dengan variable bebas (X) sebagai penerapan metode domino games dan variable terikat (Y) sebagai motivasi belajar.

b. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang digunakan untuk distribusi data, dan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment yang digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel, yaitu variabel (X) dan (Y).

PEMBAHASAN

Metode domino games merupakan serangkaian metode dalam model pembelajaran tipe TGT (Times Games Tournament) dengan media kartu domino. Kartu domino terdiri dari serangkaian kartu dengan dua kotak yang saling terhubung, digunakan secara kreatif untuk menarik minat siswa dalam belajar. Kartu domino yang dimaksud tidak terkait dengan perjudian, melainkan dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran ini menyampaikan informasi secara visual, membantu siswa mengingat dan merespons materi pelajaran dengan lebih baik (Basim et al, 2022).

Penggunaan kemampuan lingustik tidak hanya menjadi tujuan utama dari penggunaan kartu domino, tetapi membantu pula membangun aspek sosial seperti kerja sama tim, pemecahan masalah, dan keterampilan penggunaan bahasa dalam konteks yang relevan bagi siswa (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Media kartu domino yang digunakan pada penelitian ini adalah kartu yang di desain dengan bentuk kotak yang saling terhubung satu sama lain dengan horizontal. Yang dimana, setiap sisi kotak terhubung atas pertanyaan dan jawaban. Kotak pertama berisikan pertanyaan, dan kotak kedua berisikan jawaban. Setiap kotak saling terhubung untuk nantinya disusun sesuai dengan pasangan antara jawaban dan pertanyaan yang tertera, dengan kolom start untuk mengawali dan kolom finish untuk menentukan akhir dari domino games.

Berikut Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerepan metode domino games:

1. Pembentukan kelompok berisikan 5-6 orang
2. Setiap kelompok diberikan kartu domino berisi 19 kartu secara acak
3. Setiap kelompok bekerja sama untuk mencocokkan kartu sesuai dengan pasangannya, untuk nantinya terbentuk serangkaian domino kartu
4. Dalam hal ini setiap kelompok mengatur strategi dan rencana agar dapat menyelesaikan kartu lebih dulu
5. Kelompok yang berhasil menyelesaikan kartu lebih dahulu dinyatakan menang dan diberikan sebuah reward.

Start	Kesadaran yang terus berkembang terhadap situasi ketertindasan yang melahirkan keinginan untuk bebas dan merdeka
Pelopor lahirnya Organisasi Pergerakan Nasional	Munculnya nasionalisme di Indonesia
Berdirinya Budi Utomo	Politik Drainage
Anggota tidak didasarkan anggota etnis	Pengerukan Kekayaan
Ciri ciri organisasi pergerakan Nasional	Pendidikan Barat dipadukan dengan tradisi Jawa
12 Mei 1908	Tujuan Budi Utomo
Lahirnya Budi Utomo	5 Desember 1912
Untuk melindungi hak hak Pedagang pribumi	Berdirinya Indische Partij
Tujuan didirikan SI	Nama lain IP
Mr. Iskaq Cokrobadisuryo	Partai Hindia
Mantan Anggota PNI di Belanda	Soekarno
Kongres Pertama Budi Utomo	Pendiri PNI
3- 5 Oktober 1908, Yogyakarta	Mendirikan sekolah swasta, kursus, Latihan, dan sebagainya
Didirikan Oleh Keturunan Indo – Belanda	PNI bidang sosial
Indische Partij (IP)	Tahun peralihan nama SDI menjadi SI
Semboyan IP	1912
Indonesia Menentukan Nasibnya Sendiri	5 Februari 1928
Azaz Pokok Indische Vereniging	PNI cabang Surabaya berdiri

Hindia Untuk Hindia

Finish

HASIL PENELITIAN

a. Hasil Analisis Desriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar mahasiswa pada pre-test adalah 46.20, dengan nilai minimum 39 dan maksimum 53. Setelah penerapan metode Dominos Games, rata-rata skor post-test sedikit menurun menjadi 45.10, dengan nilai minimum 38 dan maksimum 51. Simpangan baku pada pre-test sebesar 3.72, sedangkan pada post-test sebesar 3.70, hal ini menunjukkan bahwa variasi skor antar mahasiswa relatif sama pada kedua pengukuran. Sehingga dari hasil ini, tidak terlihat perubahan yang mencolok dalam rata-rata skor motivasi belajar antara sebelum dan sesudah penerapan metode Dominos Games. Visualisasi menggunakan boxplot juga memperlihatkan bahwa median skor pre-test dan post-test hampir sama, dengan sedikit penurunan pada post-test. Ini mendukung temuan awal bahwa tidak ada perubahan signifikan dalam motivasi belajar setelah metode Domino Games diterapkan.

Uji statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata	46.20	45.10
Median	46.00	45.00
Simpangan baku	3.72	3.70
Nilai minimum	39	38
Nilai maksimum	53	51

b. Hasil Analisis Komparatif

Uji korelasi Pearson mengungkapkan bahwa koefisien korelasi antara variabel penerapan metode Dominos Games (X) dan motivasi belajar mahasiswa (Y) adalah $r=0,45$ yang menunjukkan hubungan yang positif dengan kekuatan sedang. Hasil ini didukung oleh nilai p sebesar 0,013, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha=0,05$, sehingga hubungan ini signifikan secara statistik. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa semakin baik penerapan metode Dominos Games, semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil ini juga diperkuat dengan observasi selama di kelas, yang di mana mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran menggunakan metode Dominos Games. Mahasiswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran, dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi. Namun, penerapan metode ini hanya diterapkan dalam satu pertemuan dan memiliki keterbatasan, seperti kurangnya

waktu untuk adaptasi mahasiswa terhadap prosedur permainan dan pengoptimalan dampaknya pada motivasi belajar secara menyeluruh. Dengan kata lain, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan hubungan positif, diperlukan beberapa perbaikan dalam penerapannya guna meningkatkan efektivitas metode ini.

SIMPULAN

Penerapan Metode Domino Games dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IPS menunjukkan bahwa penggunaan metode Domino Games dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan merasa lebih tertarik terhadap materi pembelajaran. Suasana kelas yang menyenangkan juga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi. Namun, penerapan metode ini hanya dilakukan dalam satu pertemuan, yang membatasi waktu untuk adaptasi mahasiswa terhadap prosedur permainan serta pengoptimalan dampaknya pada motivasi belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun ada hubungan positif antara penerapan metode ini dan motivasi belajar, perlu adanya perbaikan dalam penerapannya agar efektivitasnya dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, D. (2020). *Perkembangan Kepribadian Anak dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Alfabeta.
- Basim, M. Al-Dulaimy, A. A. & Al-Khafaji, M. H. (2022). Using domino cards as a creative educational tool to enhance students' engagement in learning activities. *International Journal of Educational Innovation*, 10(2), 45-57.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran: Perspektif Kognitif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). *Self-Determination Theory: Intrinsic Motivation and Human Behavior*. New York: Academic Press.
- Faizin, R., & et al. (2020). Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan: Studi Kasus pada Media Domino Games. *Jurnal Pendidikan IPS*, 12(1), 45–56.
- Fernando, J., et al. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 30(2), 78–85.
- Hamzah, H. (2019). Teori Motivasi dalam Konteks Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 15(4), 123–137.
- Igusti Ngurah Alit Wiswasta, et al. (2017). *Pendekatan Kuantitatif Deskriptif dalam Penelitian Sosial*. Denpasar: Universitas Udayana Press.
- Imaliah, N. (2018). Analisis Kejenuhan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 67–75.
- Khoirunnisa, A. (2020). *Model Pembelajaran Aktif dan Kreatif: Teori dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maulidia, S. (2021). Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 56–63.
- Mumpuni, D. & Supriyanto, E. (2020). Development of domino card games to improve collaborative learning skills in social studies education. *Journal of Social Science and Learning*, 15(4), 134-148.
- Setiyarini, N., et al. (2023). Penerapan Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Pembelajaran Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 22(1), 32–41.
- Slavin, R. E. (1987). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Susanti, A. (2020). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 98–112.

Vebrianto, S. (2018). Relevansi Pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 28(4), 234–245.