

Pengaruh Pemanfaatan Media Domino Asyik (Dosyik) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Memperkuat Komitmen Kebangsaan di SMPN 2 Sekaran Kabupaten Lamongan

Dia Novitasari¹, Listyaningsih²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: dianovitasari.19013@mhs.unesa.ac.id¹, Listyaningsih@unesa.ac.id²

Abstrak

Mengatasi hasil belajar rendah pada pembelajaran PPKn dengan menghadirkan media. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemanfaatan media domino asyik terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan. Penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 48, sedangkan sampel penelitian jumlah dari populasi dibagi menjadi dua. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hipotesis alternatif yang diuji yakni terdapat pengaruh pemanfaatan media domino asyik terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan. Hasil penelitian diperoleh bahwa media domino asyik berpengaruh terhadap hasil belajar dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 53 menjadi 77,29 dan dilakukan uji hipotesis *Mann-Whitney* diperoleh nilai Z sebesar -2,753 dan taraf signifikan ($0,006 < 0,05$). Maka, H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan

Kata Kunci: Pembelajaran PPKn, media dosyik, hasil belajar

Abstract

Overcoming low learning outcomes in Civics learning by presenting media. This study aims to examine the effect of using fun domino media on student learning outcomes at SMPN 2 Sekaran, Lamongan district. This research uses a quantitative experimental approach with design non-equivalent control group. The research population consisted of all 48 grade VIII students, while the total population for the research sample was divided into two. Data collection techniques using tests. The alternative hypothesis being tested is that there is an effect of using fun domino media on student learning outcomes in the material of strengthening national commitment. The results showed that the fun domino media had an effect on learning outcomes as evidenced by the average value of the experimental class increasing from 53 to 77.29 and testing the hypothesis Mann-Whitney obtained a Z value of -2.753 and a significant level ($0.006 < 0.05$). So, H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that there is an influence on student learning outcomes on the material to strengthen national commitment at SMPN 2 Sekaran, Lamongan district.

Keywords: Civics learning, dosyik media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen penting bagi setiap orang, karena sepenuhnya menjadikan manusia menjadi lebih terarah untuk masa depannya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pelaksanaan dalam dunia pendidikan ada beberapa komponen didalamnya yakni guru, peserta didik, kegiatan pembelajaran, sarana-prasarana sebagai penunjang dalam kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah. Berdasar komponen itu harus ada dan saling berkaitan. Pada dasarnya guru memiliki tanggung jawab besar dalam proses tercapainya suatu pendidikan, sebab memiliki tugas untuk mendidik sekaligus mencerdaskan dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun karakter kepribadian pada diri peserta didik. Keberhasilan suatu penyelenggaraan kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh persiapan guru mulai dari penyampaian materi dan metode yang digunakan. Apabila tepat dan sesuai tentunya memudahkan dalam menguasai materi setelah apa yang telah dipelajari.

Hakikatnya, tujuan dari belajar adalah mengubah diri menjadi lebih baik mulanya tidak mengerti berubah menjadi mengerti, mulanya tidak mengetahui suatu hal berubah menjadi lebih mengetahui, dan mulanya tidak faham dengan belajar menjadi faham. Apabila adanya peningkatan dan perubahan diri dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, berarti tanda orang tersebut telah belajar. Setelah melakukan kegiatan belajar, guru perlu mengukur tingkat keberhasilan belajar dengan dilakukannya penilaian sebagai ukuran pencapaian belajar. Menurut Dimiyati (dalam Firmansyah, 2015:92), hasil belajar dipandang dari dua sudut ialah peserta didik dan guru. Sedangkan menurut Astuti (2022:118), "Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar".

Mengukur penilaian pada hasil belajar sudah ditetapkan berdasarkan Taksonomi Bloom (dalam Astuti, 2022:119-121) terbagi menjadi tiga ranah yakni 1) ranah kognitif untuk mengukur kemampuan peserta didik secara intelektual/pemikirannya mulai dari tingkat C1 hingga C6 dapat menggunakan tes; 2) ranah afektif diukur dari sikap sikap spiritual ataupun sosial. Kategori yang dapat diukur dari ranah afektif misalkan peserta didik memiliki sikap mensyukuri, sikap menerima dan sikap menghargai. 3) ranah psikomotorik, menekankan pada fungsi manipulative dan keterampilan motorik. Kategori yang dapat diukur dari ranah ini adalah keterampilan dalam melakukan tindakan, keterampilan baik secara ekspresi bersifat verbal ataupun non-verbal.

Hasil belajar tinggi merupakan idaman bagi semua orang diantaranya peserta didik, orang tua, guru, maupun sekolah. Namun, realitanya di lapangan terdapat hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik masih tergolong rendah. Berkaitan dengan masalah hasil belajar rendah juga terjadi disalah satu sekolah di kabupaten Lamongan tepatnya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sekaran. Berdasarkan wawancara kepada guru PPKn di SMPN 2 Sekaran masih didapati hasil belajar kurang dari KKM sebanyak kurang lebih 10 peserta didik. KKM yang ditetapkan di SMPN 2 Sekaran pada mata pelajaran PPKn sebesar 70. Kurangnya memperhatikan guru ketika dijelaskan, sebagai salah satu penyebab rendahnya hasil belajar.

Pembelajaran menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru membuat peserta didik bersikap pasif. Hal tersebut akan mengurangi kualitas pembelajaran berjalan lama-lama menjadi bosan di kelas akibatnya peserta didik tidak memperhatikan, kurang mendapatkan pengalaman belajar, melakukan aktivitas lain berdampak terhadap hasil belajar yang didapatkan ketika penilaian menjadi rendah. Permasalahan yang demikian tidak bisa diabaikan, perlu mencari solusi dalam mengatasi permasalahan ini. Ditegaskan dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Nomor 103 Tahun 2014 pasal 2 ayat (1) b bahwa "Hendaknya pembelajaran yang baik itu menyenangkan, menantang, dan memberikan motivasi yang tinggi pada peserta didik". Dengan demikian, guru perlu mendesain kegiatan belajar supaya belajar bermakna sesuai dengan yang diharapkan oleh peserta didik.

Mengatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar dapat memanfaatkan media sebagai penunjang dalam kegiatan belajar. Menurut Heinick (dalam Rauzana. 2018:8) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu pengantar atau penyampai suatu pesan berupa materi agar tujuan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan

juga sebagai alat bantu untuk menyampaikan makna pesan dengan tujuan pembelajaran menjadi baik dan sempurna (Darmawan, 2020:6). Kesimpulannya adalah media dapat diartikan sebagai perantara pesan dengan adanya maksud dan tujuan.

Media digunakan dalam kegiatan belajar memiliki manfaat bagi peserta didik yakni pelaksanaan belajar menyenangkan karena bervariasi, tidak mudah cepat bosan, mudah memahami isi materi pembelajaran. Pada dasarnya, media memiliki ragam dan jenis. Berbagai media bisa dipergunakan oleh guru dalam mendukung dalam mencapai tujuan belajar ialah media tanpa berbantuan proyeksi (bersifat visual), media tiga dimensi, media audio yang menghasilkan bunyi atau suara, media tanpa proyeksi, televisi, komputer, dan video tape recorder (Utari, 2022:24-25). Dengan begitu, guru dapat memilih dan menggunakan media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik yang diajar dari jenjang dasar, menengah, atau tinggi. Pada jenjang menengah sebaiknya media yang dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran ialah games edukasi, sebab menjadikan peserta didik lebih rileks dalam belajar karena kegiatannya belajar dengan metode bermain sehingga mudah memahami materi dan meningkatkan semangat belajar (Simamora, 2022:6-7).

Pada penelitian ini memanfaatkan permainan games edukasi berupa kartu domino. Domino merupakan suatu permainan yang berupa kartu berukuran persegi panjang memiliki ukuran kurang lebih 3 x 5 cm, warna dasar kuning dan di atas kartu terdapat gambar bulat-bulat seperti cendol sebagai wakil dari angka. Permainan ini dikenal banyak kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Permainan kartu domino, kemudian dimodifikasi dan dikembangkan oleh pendidik dengan diberi nama "Domino Asyik (Dosyik)" untuk diterapkan dan digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar yang disesuaikan dengan indikator capaian pembelajaran.

Media domino asyik (dosyik) merupakan permainan kartu yang bersifat visual dimainkan menggunakan metode bermain. Karakteristik dari domino asyik (dosyik) yakni segi bentuk hampir sama dengan aslinya, hanya berbeda fungsi dan isi. Fungsi permainan ini bukan untuk berjudi akan tetapi memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal. Sedangkan Isi dari kartu domino memuat materi bab 6 mata pelajaran PPKn yakni "Memperkuat Komitmen Kebangsaan" terdiri dari materi pokok yakni semangat dan komitmen yang ditunjukkan oleh tokoh para pendiri negara antara lain Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Mohammad Yamin. Bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan antara lain nasionalisme, patriotisme, cinta tanah air, rela berkorban. Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai satu kesatuan meliputi pengertian NKRI, bentuk negara Indonesia, makna NKRI. Strategi atau cara yang dapat diwujudkan dalam membangun semangat dan komitmen kebangsaan dalam kehidupan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara.

Penelitian yang relevan dengan penelitian tentang pengaruh media dilakukan oleh Mega Krisdiana dan Ujang Jamaludin (2023) tentang "Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar". Bermula peserta didik pada tingkat dasar kesulitan mengingat materi yang bersifat abstrak sehingga guru memanfaatkan media. Kemudian diterapkan hasil yang didapat peserta didik Sekolah Dasar lebih mudah memahami materinya dengan berbantuan media berupa kartu seperti kartu bersusun (flash card). Media berpengaruh terhadap hasil belajar terbukti diperolehnya nilai signifikan dari 0,05 yang berarti Hipotesis alternatif diterima dengan kesimpulan media flash card memiliki pengaruh besar kepada hasil belajar Sekolah Dasar. Jadi dalam kegiatan belajar materi yang dikonkritkan melalui media mampu memberikan kemudahan.

Media pembelajaran berupa kartu bisa mengoptimalkan pada rendahnya hasil belajar menjadi tinggi dalam pembelajaran. Sehingga, penelitian akan dilakukan dengan memanfaatkan media games edukasi berupa media domino asyik (dosyik) dapat diterapkan dengan harapan meningkatnya hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi memperkuat komitmen kebangsaan. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh pemanfaatan media domino asyik (dosyik) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan.

METODE

Metode penelitian termasuk dalam penelitian kuantitatif eksperimen yakni melakukan percobaan (treatment) suatu benda yang dan mengukur sebab-akibat terhadap suatu objek yang diteliti (Sugiyono, 2018:110). Penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat terdapat pengaruh atau tidaknya atas pemberian perlakuan kepada subjek penelitian, kemudian dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan. Penelitian dengan desain non-equivalent control group dengan adanya pretest-posttest. Desain tersebut membutuhkan dua kelompok untuk dapat dijadikan sebagai penelitian. Kedua kelompok ini mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelompok pertama yang menjadi sebagai percobaan akan diberikan treatment diterapkannya media domino asyik (dosyik). Sedangkan kelompok kedua hanya sebagai pembanding sehingga belajar dengan kegiatan seperti biasanya (ceramah). Kemudian keduanya diukur terdapat perbedaan secara signifikan atau tidak signifikan.

Sebelum diberikan treatment yang berbeda, kedua kelas akan dilakukan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman pertama dalam mempelajari materi tanpa adanya bantuan apapun. Setelah diketahui diperolehnya hasil pretest yang memperoleh nilai rendah dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan diberikan treatment berupa media domino asyik (dosyik) sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan ceramah. Kedua kelas tersebut setelah diberikan perlakuan berbeda, keduanya akan dilakukan posttest untuk melihat ada tidaknya peningkatan dan perbedaan hasil belajar yang diterapkan dengan tidak diterapkan media.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sekaran yang berlokasi di desa Sungegeneng kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan. Alasan pemilihan tempat lokasi penelitian, karena terdapat permasalahan mengenai hasil belajar yang rendah sehingga perlu solusi dalam mengatasi masalah ini dengan menghadirkan media pembelajaran inovatif. Media yang digunakan oleh guru masih menggunakan papan tulis. Dengan begitu, perlunya membuat media dan mengembangkan untuk keperluan dalam mencapai pembelajaran yang kurang optimal. Diberikan media seperti games edukasi domino asyik (dosyik) dengan harapan mampu mengoptimalkan hasil belajar menjadi meningkat terutama pada mata pelajaran PPKn materi memperkuat komitmen kebangsaan.

Populasi dalam penelitian secara keseluruhan peserta didik kelas VIII berjumlah 48. Supaya penelitian ini mendapatkan hasil yang akurat maka terdapat sampel penelitian yang diambil secara keseluruhan karena jumlahnya sedikit. Ketika mengambil sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling, dalam pengambilannya tidak dilakukan secara acak atau random akan tetapi dipilih karena kelas yang sudah diatur dan ditetapkan oleh sekolah. Tentunya tidak bisa mengacak-ngacak peserta didik dengan seenaknya. Dengan begitu, pemilihan sampel berdasarkan materi pelajaran dengan cara tidak mengacak tetapi disesuaikan dengan kelas yang ada antara lain kelas VIII A (24 peserta didik) menjadi kelas eksperimen dan kelas VIII B (24 peserta didik) menjadi kelas kontrol. Penelitian ini juga didapatkan variabel penelitian yang terdiri dari dua antara lain variabel bebas (independent) yang mempengaruhi adalah pemanfaatan media dosyik sebagai variabel X dan variabel terikat (dependent) yang dipengaruhi adalah hasil belajar sebagai variabel Y.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pelaksanaan tes akan diberikan dua kali. Sebelum diterapkannya media pembelajaran kedua kelas akan dilakukan pretest dengan maksud untuk mengukur pengetahuan pertamanya dan sesudah diterapkan media dilakukan posttest untuk mengukur tingkat hasil belajar ada tidaknya perbedaan secara signifikan antara kelas diterapkannya atau tidak diterapkannya media. Instrumen yang digunakan menggunakan lembar tes. Jumlah soal tes sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda yang sudah dilakukan uji validitas pada tingkatan yang lebih tinggi dari kelas VIII. Setiap item soal dengan skor 5, sehingga peserta didik menjawab soal yang benar akan mendapatkan skor 5 sedangkan menjawab salah akan mendapatkan skor 0.

Data yang terkumpul sebagai data mentah, yang perlu untuk diolah. Maka langkah berikutnya adalah pengolahan data. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, sehingga dalam mengolah datanya harus menggunakan uji statistik (Rosa, 2015:63). Berdasarkan uji asumsi normalitas data atau sampel penelitian < 30 maka data tidak dilakukan analisis data dengan

parametrik. Sehingga sebagai alternatifnya menggunakan uji non-parametrik yang sesuai adalah Mann-Whitney untuk melakukan uji perbedaan antara dua kelompok yang bebas (independen) antara eksperimen dan kontrol dengan treatment yang berbeda. Apabila terdapat perbedaan, maka media berpengaruh terhadap hasil belajar. Begitupun sebaliknya apabila tidak terdapat perbedaan maka kemungkinan media tidak berpengaruh.

Pengujian Mann-Whitney menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan bantuan SPSS versi 23. Dasar dari pengambilan suatu keputusan pelaksanaan uji hipotesis yakni apabila nilai taraf signifikansi didapatkan lebih kecil atau kurang dari (0,05) dalam artian bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media dosyik terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan. Akan tetapi bila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dalam artian bahwa hipotesis alternatif ditolak artinya tidak terdapat pengaruh media domino asyik terhadap hasil belajar peserta pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil belajar (kelas eksperimen-kontrol)

Sebelum diberikan *treatment* yang berbeda, kedua kelas akan diberikan soal pretest dan posttest. Penjelasan mengenai diperolehnya hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi data hasil belajar pretest

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai tertinggi	70	70
Nilai Terendah	30	35
Mean	53	55
Median	58	60
Modus	65	65
Standart Deviasi	14,743	12,069

Berdasarkan tabel 1.2, ketika dilaksanakannya kegiatan pretest hasil atau nilai yang paling rendah pada kelas eksperimen dan kontrol (30 dan 35). Nilai tertinggi sama-sama diangka 70 mencapai kriteria ketuntasan minimum. Akan tetapi masih banyak yang memperoleh hasil dibawahnya. Selain itu, diperoleh mean kelas eksperimen 53 dan kontrol 55. Median yang didapat 58 dari (kelas eksperimen) sedangkan 60 didapat dari (kelas kontrol). Modus sebagai data atau nilai yang banyak didapatkan oleh peserta didik dari kedua kelas adalah sama yakni sebesar 65. Standart deviasi yang didapatkan kelas eksperimen diperoleh 14,743 sementara kelas kontrol diperoleh 12,069.

Analisis data hasil belajar pretest, hasil belajar dari keduanya relatif sama karena memperoleh rata-rata dengan selisih tidak berbeda jauh. Pada nilai modus yang sama, dan standart deviasi yang tidak berbeda hanya berbeda sedikit. Kesimpulannya, peserta didik ketika dilakukan test awal pada kelas eksperimen maupun kontrol mempunyai kualitas yang sama.

Selanjutnya, pelaksanaan posttest dilakukan setelah diberikan penerapan media yang telah direncanakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbantuan media tetapi hanya berbantuan media papan tulis dengan metode ceramah. Berikut deskripsi data hasil posttest:

Tabel 2 Deskripsi data hasil belajar posttest

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai tertinggi	90	80
Nilai terendah	70	55
Mean	77,29	71,25
Median	77,5	72,5
Modus	80	75
Standart Deviasi	5,7064	7,1094

Berdasarkan tabel 1.3, ketika dilaksanakannya kegiatan posttes hasil belajar mengalami peningkatan secara normal dan standar pada kedua kelas antara eksperimen dan kontrol. Namun hasil belajar yang tinggi diduduki kelas eksperimen dengan diperolehnya nilai 90 melebihi dari nilai KKM sedangkan pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan yakni 80 lebih dari KKM, tetapi masih ada yang mendapat kurang dari 70. Selain itu mean tertinggi dikuasai kelas eksperimen ($77,29 > 71,25$) dari kelas kontrol. Median yang didapat 77,5 diperoleh (kelas eksperimen) dan 72,5 diperoleh (kelas kontrol). Standar deviasi didapat 5,7064 (kelas eksperimen) sedangkan 7,1094 (kelas kontrol).

Analisis data hasil belajar posttest, hasil belajar dari keduanya relatif sama karena memperoleh rata-rata dengan selisih tidak berbeda jauh masuk pada angka 70 keatas dan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Pada nilai modus dan standart deviasi yang tidak berbeda hanya berbeda sedikit. Kesimpulannya, peserta didik ketika dilakukan test akhir keduanya memperoleh hasil tidak berbeda jauh sehingga keduanya memiliki kualitas yang sama. Tetapi hasil belajar yang menjadi kelas eksperimen menduduki tingkat paling tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Media berpengaruh sebagai alat bantu untuk memaksimalkan hasil belajar yang lebih optimal dalam mencapai kriteria ketuntasan minimum pada kelompok yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Meskipun hasil belajar naik bukan secara kebetulan atau sengaja karena media tetapi keduanya memiliki standart pengetahuan yang relatif setara.

Pengaruh media domino asyik (dosyik) terhadap hasil belajar pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran Kabupaten Lamongan

Langkah selanjutnya setelah hasil belajar didapatkan dari pelaksanaan pretest dan posttest. Kemudian uji analisis data menggunakan jenis uji *Mann-Whitney* untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok bebas tidak berhubungan (kelas eksperimen dan kontrol) yang diberikan *treatment* berbeda. Dasar dari pelaksanaan uji ini ada dua yakni sebelum diterapkan media (pretest) dan sesudah penerapan media (posttest).

1. Uji hipotesis (pretest)

Pengujian hipotesis yang pertama dilakukan pada pretest bertujuan untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak secara signifikan kedua kelompok (eksperimen-kontrol) sebelum diberikan perlakuan. Diperoleh hasil pengujian hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil uji Hipotesis Pretest *Mann-Whitney*

	Hasil Belajar Pretest
Mann-Whitney U	265.500
Wilcoxon W	565.500
Z	-.469
Asymp. Sig. (2-tailed)	.639

Berdasar pada tabel 1.4 diperoleh hasil uji hipotesis nilai Z mendapatkan -0,469 dengan nilai signifikansi sebesar 0,639. Hasil pelaksanaan uji diperoleh nilai signifikan melebihi yang ditetapkan yakni ($0,639 > 0,05$). Pengambilan keputusan memiliki artian bahwa hipotesis alternatif (H_a) ditolak sehingga hipotesis nol (H_0) yang diterima. Dengan begitu, tidak adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar diantara kelas (eksperimen dan kontrol). Keduanya memiliki keunggulan dan kemampuan yang sama di awal sebelum diberikan *treatment*. Kesimpulannya, tidak terdapat pengaruh media domino asyik terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan.

2. Uji hipotesis (posttest)

Pengujian hipotesis yang kedua dilakukan pada posttest untuk menguji terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak pada dua kelas yang diberikan *treatment* yang berbeda (eksperimen-kontrol) karena ini akan menentukan terdapat atau tidak terdapat pengaruh media domino asyik. Diperoleh hasil pengujian hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil uji Hipotesis Posttest Mann-Whitney

	Hasil belajar
Mann-Whitney U	158.000
Wilcoxon W	458.000
Z	-2.753
Asymp. Sig. (2-tailed)	.006

Berdasar pada tabel 1.6 diperoleh hasil uji hipotesis nilai Z mendapatkan -2,753 dengan nilai signifikansi sebesar 0,006. Hasil pelaksanaan uji diperoleh nilai signifikansi kurang dari yang ditetapkan yakni ($0,006 < 0,05$) Hal tersebut memiliki artian hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan begitu, keduanya memiliki perbedaan secara signifikan hasil belajar diantara kelas (eksperimen dan kontrol) sesudah diberikan *treatment* yang berbeda. Kesimpulannya, terdapat pengaruh media domino asyik terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan. Menandakan media yang digunakan oleh kelas eksperimen memiliki pengaruh besar.

PEMBAHASAN

Keberhasilan belajar tentunya tidak lepas dari faktor yang bisa mempengaruhinya. Pada dasarnya faktor yang dapat mempengaruhi ada dua. Pertama adalah faktor internal bersumber dari dalam diri individu berkaitan dengan jasmani (fisik) dan psikologis. Sementara yang kedua adalah faktor eksternal (luar) diantaranya dari sekolah yakni metode mengajar, alat pelajaran (Wicaksono, 2020:64-81). Berdasarkan kedua faktor tersebut, setelah dilakukan analisis dalam penelitian yang dilakukan ini faktor yang dominan mempengaruhi hasil belajar ialah terletak pada faktor eksternal yakni dalam pembelajaran PPKn menggunakan metode konvensional (ceramah) dan alat pembelajaran menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran ketika kegiatan belajar berlangsung, dan sumber belajar berpusat pada guru.

Solusi yang tepat dalam mengatasi masalah hasil belajar rendah dengan mengembangkan dan menggunakan media belajar yang inovatif harapannya mampu menyelesaikan permasalahan mengenai hasil belajar, memberikan kesempatan besar kepada peserta didik bisa berkontribusi, aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Media sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pihak satu ke pihak yang lain. Sehingga, media bisa diberikan pengertian luas dan sempit. Jika diartikan dalam arti sempit media hanya sebagai alat perantara yang digunakan sebagai pengantar pesan ke penerima pesan. Sedangkan dalam arti luas media dapat memberikan

peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang baru. Menurut Henrick (dalam Rauzana: 2021:8) media merupakan suatu bentuk benda yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan belajar.

Media sebagai alat bantu atau peraga memiliki berbagai jenis. Akan tetapi guru sebagai pendidik dapat memilih atau menggunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Pada penelitian ini menggunakan media games edukasi, karena peserta didik di jenjang SMP mayoritas menyukai permainan. Dengan begitu, media yang digunakan berupa games edukasi. Kelebihan dari penggunaan media games edukasi ini membuat belajar menjadi rileks dalam memahami dan menerima materi sebab kegiatannya belajar dengan metode bermain sehingga mudah memahami materi dan meningkatkan semangat belajar (Simamora, 2022:6-7). Salah satu permainan yang dikenal oleh semua orang salah satunya adalah permainan kartu domino, sehingga kartu domino ini dimodifikasi dan dikembangkan dengan diberi nama "Domino Asyik (Dosyik)" untuk diterapkan dalam kegiatan belajar yang disesuaikan dengan indikator capaian pembelajaran pada materi memperkuat komitmen kebangsaan. Penggunaan kartu domino ini dimainkan menggunakan metode bermain sambil belajar

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen yakni melakukan percobaan (treatment) suatu benda dan mengukur sebab-akibat terhadap objek yang diteliti. Desain penelitian menggunakan non-equivalent group, sehingga terdapat kelas eksperimen dan kontrol dalam melakukan kegiatan percobaan media. Dari kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan (treatment) yang berbeda yakni media pembelajaran domino asyik diterapkan pada (kelas eksperimen) sedangkan ceramah diterapkan pada (kelas kontrol). Keduanya mendapatkan materi memperkuat komitmen kebangsaan.

Sebelum diberikan perlakuan dari kedua kelas diadakan pretes. Hasil dari pretest didapatkan mean kelas eskperimen yakni 53 sedangkan kelas kontrol yakni 55. Maka, diperoleh kesimpulan bahwa nilai eksperimen mendapatkan nilai yang lebih rendah dari kelas kontrol. Setelah mengukur dan mengetahui pemahaman awal sebelum diberikan perlakuan, kemudian dua kelas yakni eksperimen maupun kontrol diberikan treatment yang disesuaikan dengan rencana kegiatan belajar yang disusun. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran domino asyik selama dua kali pertemuan mengenai materi memperkuat komitmen kebangsaan. Sementara kelas kontrol kegiatan belajar seperti yang dilakukan biasanya guru yang mengajar dengan metode ceramah. Setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan masing-masing, di akhir kegiatan belajar diadakan posttest. Diperoleh hasil posttest yang menggunakan media mendapatkan mean 77,29 sedangkan yang tidak menggunakan media mendapatkan mean sebesar 71,21.

Mengukur adanya pengaruh media terhadap hasil belajar perlu dilakukan uji hipotesis untuk penentuan pada hipotesis penelitian. Pelaksanaan uji hipotesis awalnya direncanakan menggunakan parametrik. Tetapi data sampel pada penelitian ini kurang dan tidak memenuhi syarat asumsi berdistribusi normal banyaknya jumlah dari masing-masing kelompok kurang dari 30 sehingga sebagai alternatif dengan uji non-parametrik yang sesuai adalah Mann-Whitney, menguji perbedaan yang signifikan dari kelompok yang independen dengan taraf signifikan yang ditetapkan (0,05). Berdasarkan hasil uji hipotesis pada nilai posttest diperoleh nilai Z sebesar -2,753 dan diperoleh signifikansi kurang dari yang ditetapkan ($0,006 < 0,05$). Hasil keputusan signifikan kurang maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian hasil posttest yang diperoleh terdapat perbedaan yang signifikan kelas diterapkan media dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran. Kesimpulannya terdapat pengaruh media media domino asyik (dosyik) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran.

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dan relevan dengan penelitian yang dijalankan atau dilakukan oleh Mega Krisdiana dan Ujang Jamaludin (2023) tentang pengaruh media kartu bersusun atau disebut flash card dengan tujuan membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang tinggi di Sekolah Dasar. Putri Mustika, Sri Erlinda, dan Gimin (2018) tentang pengaruh model pembelajaran dengan bantuan kartu domino dalam memberikan dampak meningkatnya motivasi belajar yang rendah. Kedua penelitian ini menggunakan media belajar berupa kartu dalam mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar. Hasil yang diperoleh

media mampu meningkatkan hasil belajar maupun motivasi dengan dibuktikan dengan melakukan uji hipotesis yang diperoleh nilai signifikansi atau t hitung lebih kecil dari yang ditetapkan. Begitu juga hasil penelitian ini terbukti bahwa media berupa dosyik dapat meningkatkan hasil belajar yang rendah. Kesimpulannya apapun media berupa kartu (flash card, domino, dosyik) mampu meningkatkan dan mengoptimalkan belajar lebih optimal (hasil belajar ataupun motivasi belajar)

Hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan teori Dale, memilih media yang cocok dan sesuai peserta didik dapat memperoleh banyak pengalaman apabila terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar (dalam Wardani, 2022:198). Bahan pembelajaran yang abstrak kemudian di konkritkan melalui media peserta akan lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media domino asyik (dosyik) yang digunakan peserta didik kelas VIII dipraktikkan secara langsung dan terlibat secara aktif pada kegiatan belajar berlangsung. Selain itu yang dirasakan oleh peserta didik setelah menggunakan media domino asyik pembelajaran menjadi menyenangkan karena pembelajaran tidak mudah cepat bosan dan mudah memahami materi akibatnya berdampak pada hasil belajar optimal (tinggi) sesuai dengan harapan yang diperoleh dari pengalaman belajar materi dikonkritkan melalui media yang dapat dilihat, didengar, dan diraba.

SIMPULAN

Media domino asyik berpengaruh pada hasil belajar yang dibuktikan diperolehnya *mean* dari kelas yang menggunakan media mulanya 53 meningkat menjadi 77,29 dan uji hipotesis *Mann-Whitney* didapatkan nilai Z sebesar -2,753 dengan nilai signifikan lebih kecil dari yang ditetapkan ($0,006 < 0,05$). Hasil keputusan signifikan kurang maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian hasil posttest yang diperoleh terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas diterapkan dosyik dan tidak diterapkan media dosyik. Kesimpulannya, terdapat pengaruh media domino asyik terhadap hasil belajar peserta didik pada materi memperkuat komitmen kebangsaan di SMPN 2 Sekaran kabupaten Lamongan. Media *games edukasi* seperti domino asyik (dosyik) berupa kartu dapat digunakan dan diterapkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran secara langsung agar pembelajaran lebih bervariasi (tidak monoton)

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Mardiah. 2022. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Darmawan, Deddy, Cecep K. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Firmansyah, Arif, dkk. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3 (1): 90-103.
- Gimin, Putri Mustika, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Domino Terhadap Motivasi Belajar PPKn siswa kelas X SMK Labor Pekan Baru. *Jurnal Online Mahasiswa*. Vol. 5: 01-15.
- Jamaludin, Ujang, Mega K. 2023. Pengaruh Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol 10 (2): 341-354.
- Peraturan Menteri Dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Rauzana, Nila. 2021. Pengaruh Media Permainan Ludo Smart Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rosa, Anggit Gurnita. 2015. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa: Eksperimen Pada Kelas XI Akuntansi 341 SMK Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. *Thesis* diterbitkan: <http://repository.upi.edu/22059/>. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Simamora, Reny S., Najuah, Ricu S. 2022. *Games Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utari, Eka Dwi, Syarifuddin. 2020. *Media Pembelajaran (Dari masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Wicaksono, Anggit Grahito. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya)*. Banjarmasin: UNISRI Press.