

Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Berbasis Media *Historical Dominoes* pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X E 6 SMA N 1 Palu

Wahdina

Universitas Tadulako Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

Corresponding Author  dinawahdina02@gmail.com

ABSTRACT

Article Info

Article history:
Received
September 20,
2025 Revised
September 30,
2025
Accepted
Oktober 12, 2025

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah di kelas X E 6 SMA Negeri 1 Palu melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis media *historical dominoes*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa dengan pengumpulan data menggunakan pre-test, observasi, dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar, keaktifan, dan pemahaman materi sejarah siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,2 pada pre-test menjadi 75,4 pada post-test siklus 1, dan 85,3 pada post-test siklus 2, dengan persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 9% menjadi 91%. Media *historical dominoes* yang dikombinasikan dengan *cooperative learning* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, *Media Historical Dominoes*, Minat Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Journal Homepage <http://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara formal, nonformal, maupun informal agar setiap individu memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Menurut (Nur Budiono & Hatip, 2023) kualitas atau mutu pendidikan yang baik menjadi pemantik lahirnya sumber daya manusia yang tangguh dan berkualitas dalam membangun peradaban bangsa. Hal ini dapat memotivasi generasi untuk terus berkembang dan menjadi pribadi yang profesional dalam dunia pendidikan.

Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia yang bermartabat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Dari kutipan tersebut, sangat jelas bahwa

tujuan pendidikan tidak hanya untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter yang baik serta adaptif dalam menghadapi perubahan. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, siswa memerlukan minat belajar yang kuat (Chandra et al., 2023).

Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan dalam diri individu, baik dalam bentuk sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Setiawati (2018:31) dalam (Saputri et al., 2023) menyebutkan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang bersifat permanen, terjadi karena usaha, dan merupakan hasil dari proses belajar itu sendiri. Tujuan belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar.

Keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar, khususnya dari seberapa tinggi capaian nilai siswa. Salah satu faktor yang sangat memengaruhi hasil belajar adalah minat belajar siswa. Tanpa adanya dorongan dari dalam diri untuk sungguh-sungguh belajar, siswa akan kesulitan memahami materi yang diberikan. Karina (2017) dalam (Sinaga et al., 2024) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang erat antara minat belajar dengan pencapaian tujuan pembelajaran, di mana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif, dan konsisten dalam memahami materi.

Pada era revolusi industri 4.0, pendidikan menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri agar mampu bersaing secara global. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, minat belajar memiliki peran penting. Syahputra (2020) dalam (Nur Hidayah et al., 2023) mengemukakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi ditandai oleh beberapa indikator: 1) keinginan untuk mengikuti pembelajaran, 2) ketertarikan terhadap kegiatan belajar, 3) partisipasi aktif, 4) pemahaman materi, dan 5) perhatian penuh selama proses belajar berlangsung.

Untuk meningkatkan minat belajar, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan. (Chairini* et al., 2023) menyatakan bahwa guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan antusias. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu solusi untuk mencapai tujuan tersebut.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi, merangsang kreativitas siswa, serta membangkitkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh Kajian et al. (2023) dalam (Tjaolo et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media turut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menurut Putri et al., (2024) bahwa media pembelajaran adalah alat yang mendukung penyampaian materi agar lebih efektif dan mudah dipahami.

Namun, pembelajaran sejarah di tingkat SMA masih sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi sejarah yang bersifat informatif dan menuntut penguasaan banyak fakta, seperti nama tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian. Keadaan ini mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah dan lemahnya pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan model pembelajaran cooperative learning yang dikombinasikan dengan media permainan edukatif, seperti

historical dominoes.

Model Cooperative Learning bertujuan meningkatkan kerja sama antar siswa, membangun kepercayaan diri, dan menyamakan penguasaan materi melalui aktivitas kelompok (Timu, 2020). Sejalan dengan itu, penggunaan media historical dominoes dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi sejarah secara lebih menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan informasi sejarah seperti tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian melalui permainan interaktif, yang pada gilirannya akan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Ginnis (2007) dalam (Nurhamidin, 2019) menyatakan bahwa permainan domino memiliki karakteristik yang aplikatif dalam pembelajaran, di antaranya: 1) sesuai untuk menyampaikan materi, 2) dapat mengukur pengetahuan awal siswa, 3) melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan, 4) membantu siswa yang pemalu menjadi lebih terbuka, dan 5) pada level lanjutan, kartu domino dapat digunakan dengan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks untuk melatih keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Palu, yang memiliki siswa dengan tingkat motivasi belajar yang beragam. Penelitian ini difokuskan pada kelas X E 6. Melalui penerapan model cooperative learning berbasis media historical dominoes, diharapkan kualitas pembelajaran sejarah dapat meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah di kelas X E 6 SMA Negeri 1 Palu pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan mengamati dampaknya secara sistematis (Kemmis & McTaggart, 1988; Maliasih, Hartono, & P, 2017) dalam (Basyarah et al., 2024).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Palu, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X E 6 SMAN 1 Palu tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 34 peserta didik, terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Data dikumpulkan melalui Pre Test, Observasi dan Post Test yang dilakukan di google form yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan media Historical Dominoes dalam model Cooperative Learning. Peneliti juga melakukan Observasi awal melalui pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang lebih kontekstual mengenai perilaku dan respons peserta didik selama proses pembelajaran seperti tingkat keterlibatan, interaksi peserta didik, dan respons terhadap materi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas X E 6 SMA Negeri 1 Palu dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 siswa (19 perempuan dan 15 laki-laki). Penelitian menggunakan dua siklus tindakan dengan model cooperative learning berbasis media Historical Dominoes untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian Tindakan kelas peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi secara langsung permasalahan yang terjadi di kelas X E 6 SMA Negeri 1 Palu.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data faktual, objektif, dan kontekstual mengenai kondisi nyata di dalam kelas, baik dari sisi proses pembelajaran, keaktifan siswa, minat

belajar, maupun pemahaman siswa terhadap materi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik, Ada 3 peserta didik yang memiliki keaktifan atau minat belajar yang tinggi dan 11 peserta didik memiliki keaktifan sedang sehingga hanya 14 siswa (41%) yang terlihat aktif selama pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi dalam diskusi, ketidaktertarikan pada materi sejarah, dan kesulitan memahami isi pelajaran.

Sebelum tindakan diberikan, peneliti juga melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Kesultanan Mataram Islam dan Banten. Pre test ini memiliki tes pilihan ganda dan Hasilnya:

- Rata-rata nilai: 58,2
- Siswa tuntas (≥ 80): 3 siswa (9%)
- Siswa belum tuntas (< 80): 31 siswa (91%)

Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menguasai materi yang diajarkan. Pemahaman awal siswa masih rendah, dan sebagian besar belum mencapai standar minimal yang ditetapkan.

SIKLUS 1

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun pembelajaran berdasarkan modul ajar dengan materi Kesultanan Mataram Islam dan Banten menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media kartu domino. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang meliputi kemampuan siswa menjelaskan latar belakang berdirinya kesultanan, mengidentifikasi tokoh-tokoh penting, serta menganalisis perkembangan sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Selain itu, guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti PowerPoint, LKPD, kartu domino soal-jawab, serta lembar observasi dan evaluasi. Pembelajaran dirancang dengan pendekatan kooperatif dan metode diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung secara tatap muka dan dilaksanakan dalam dua pertemuan (dua siklus). Pada setiap siklus, kegiatan diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan materi melalui PowerPoint, membagi siswa ke dalam kelompok, dan mengarahkan mereka untuk berdiskusi serta mempersiapkan permainan kartu domino. Permainan dilakukan dalam bentuk turnamen, di mana siswa mencocokkan soal dan jawaban dalam bentuk kartu domino dengan sistem poin. Kegiatan diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi, dan pemberian tugas individu serta post test. Pelaksanaan ini berhasil meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Panduan Permainan domino :

1. Pembentukan Tim: Kalian akan dibagi menjadi 4 tim yang berbeda. Dua tim akan bertanding dalam satu babak penyisihan.
2. Pembagian Kartu: Setiap anggota tim akan menerima 12 kartu domino yang sama. Setiap kartu domino memiliki dua sisi: satu sisi kiri berisi JAWABAN dan sisi kanan berisi SOAL tentang materi Kesultanan Mataram Islam dan Banten
3. Permainan dimulai dengan meletakkan satu kartu domino bertuliskan start di tengah meja.

Giliran Bermain:

- Setelah kartu pertama (start) diletakkan, team pertama akan mencari kartu di tangan mereka yang memiliki JAWABAN yang sesuai dengan SOAL di salah satu ujung kartu yang sudah ada di meja, atau sebaliknya (SOAL yang sesuai dengan JAWABAN di ujung kartu).
- Peserta didik harus menumpuk kartu mereka pada ujung kartu yang sesuai, seperti bermain domino biasa.
- Permainan dilanjutkan dengan team lawan meletakkan jawaban di atas soal yang telah ada.
- Waktu Berpikir: Setiap peserta didik memiliki waktu maksimal 15 detik untuk menemukan kartu yang cocok dan meletakkannya.

Penilaian Poin:

- Setiap kelompok akan mendapatkan poin awal 100 di setiap babak penyisihan dan final.
- Jika team berhasil meletakkan kartu jawaban dengan benar dalam waktu yang ditentukan, tidak ada pengurangan poin untuk kelompoknya.
- Jika team lambat menjawab (lebih dari 15 detik) atau salah menjawab (kartu yang diletakkan tidak sesuai dengan soal/jawaban di ujung kartu), maka kelompoknya akan mendapatkan pengurangan poin -5.

Babak Penyisihan:

- Dua tim akan bertanding dalam satu meja permainan.
- Permainan terus berlanjut hingga finish
- Guru akan menghitung total poin setiap tim di akhir babak penyisihan.
- Tim dengan poin tertinggi dari setiap meja penyisihan akan lolos ke babak final.

Babak Final:

- Tim-tim pemenang dari babak penyisihan akan bertanding kembali dengan aturan yang sama
- Guru akan menghitung total poin di akhir babak final untuk menentukan tim juara

Kemenangan:

- Di babak penyisihan, tim dengan poin tertinggi akan maju ke babak final.
- Di babak final, tim dengan poin tertinggi di akhir permainan akan menjadi juara 1.

3) Pengamatan

Pada tahap pengamatan (observasi) dalam Siklus 1, peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan monitoring secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan positif pada sikap dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran sejarah menggunakan model cooperative learning dengan media historical dominoes. Secara umum, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Dibandingkan dengan observasi awal sebelum tindakan diberikan, peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa indikator peningkatan minat belajar yang tampak selama proses pembelajaran antara lain:

1. Keaktifan peserta didik meningkat signifikan, ditunjukkan dengan keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan dari kartu permainan domino.
2. Peserta didik terlihat menikmati proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Mereka menunjukkan ekspresi senang, tertawa, dan semangat saat mengikuti turnamen domino.

3. Aktivitas kerja sama tim terlihat berjalan dengan baik. Setiap anggota kelompok berkontribusi dalam mencocokkan soal dan jawaban dalam permainan, menunjukkan bahwa siswa mampu bekerja sama dan membangun komunikasi dalam kelompok.

Guru juga mencatat bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif, mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif dalam permainan dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Dalam kegiatan kuis setelah pembelajaran (post-test siklus 1) yang dilakukan menggunakan Google Form, diperoleh data bahwa dari 34 peserta didik, sebanyak 22 siswa (65%) mampu menjawab soal dengan benar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi dibandingkan dengan hasil pre-test yang hanya 3 siswa (9%) yang tuntas.

Temuan ini memberikan indikasi bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning berbasis media historical dominoes mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi sejarah, khususnya pada topik Kesultanan Mataram Islam dan Banten.

4) Refleksi

Setelah melaksanakan seluruh tahapan pada Siklus 1, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran cooperative learning berbasis media historical dominoes. Hasil pengamatan dan data post-test menunjukkan beberapa hal positif, antara lain peningkatan keaktifan siswa yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi dalam permainan serta diskusi kelompok. Selain itu, minat belajar siswa terhadap materi sejarah juga meningkat karena media permainan yang digunakan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerja sama antar siswa juga semakin baik, terbukti dari interaksi dan komunikasi yang terjalin selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat signifikan, di mana 65% siswa berhasil menjawab soal dengan benar pada post-test, jauh lebih tinggi dibandingkan pre-test yang hanya 9%. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti manajemen waktu yang kurang efektif karena antusiasme siswa menyebabkan permainan dan diskusi berlangsung lebih lama dari yang direncanakan. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif dan kurang aktif berpartisipasi dalam kelompok. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan memahami aturan permainan di awal, sehingga mempengaruhi kelancaran pembelajaran.

Terakhir, keterbatasan jumlah kartu domino membuat beberapa kelompok harus menunggu giliran, sehingga ada waktu yang tidak produktif. Sebagai tindak lanjut, pada Siklus 2 akan dilakukan perbaikan dengan menyusun jadwal yang lebih terstruktur, meningkatkan bimbingan kepada kelompok yang kurang aktif, menyederhanakan aturan permainan dengan penjelasan dan contoh yang lebih jelas, serta menambah jumlah kartu domino agar semua kelompok dapat bermain secara bersamaan. Dengan langkah-langkah ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

SIKLUS 2

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus 1, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam perencanaan pembelajaran untuk Siklus 2 dengan tujuan utama meningkatkan keterlibatan seluruh siswa, khususnya mereka yang sebelumnya masih pasif, serta menyempurnakan media dan teknis permainan domino sejarah agar lebih efisien dan mudah dipahami. Materi yang diajarkan pada siklus ini adalah mengenai “Kesultanan Gowa-Tallo dan Ternate-Tidore” sebagai bagian dari kurikulum Sejarah Indonesia kelas X. Dalam perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang lengkap, termasuk modul ajar, RPP dengan

pendekatan Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament), media presentasi PowerPoint, kartu domino soal-jawab yang disesuaikan dengan materi, serta instrumen evaluasi seperti LKPD, lembar observasi, rubrik penilaian, dan post-test berbasis Google Form.

Perbaikan teknis juga dilakukan dengan memberikan simulasi singkat pada awal pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami aturan permainan, mengatur waktu permainan dengan lebih baik untuk meningkatkan efektivitas, dan menambah jumlah kartu domino agar setiap kelompok bisa bermain secara bersamaan tanpa harus menunggu giliran. Pendekatan pedagogis juga diperkuat dengan strategi khusus untuk mendorong siswa yang pasif agar lebih aktif melalui pembagian peran dalam kelompok dan bimbingan guru yang lebih intensif selama proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pembelajaran pada Siklus 2 dimulai dengan apersepsi yang memotivasi siswa melalui penayangan video singkat mengenai kejayaan maritim Nusantara dan peran strategis Kesultanan Gowa-Tallo serta Ternate-Tidore, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Pembagian kelompok dilakukan sesuai dengan pola pada siklus sebelumnya, kemudian guru memandu siswa mengenali isi materi dan soal yang akan digunakan dalam permainan domino. Guru melakukan review singkat serta penjelasan ulang aturan permainan secara lebih sederhana dan jelas. Selanjutnya, siswa memainkan kartu domino dalam format turnamen antar kelompok dengan guru aktif memantau dan memberikan intervensi jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Pembelajaran diakhiri dengan post-test melalui Google Form untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3) Pengamatan

Hasil pengamatan selama pelaksanaan Siklus 2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek. Keaktifan siswa meningkat tajam, dengan hampir seluruh siswa terlibat aktif baik dalam diskusi kelompok maupun saat bermain domino. Empat siswa yang sebelumnya cenderung pasif kini menunjukkan perubahan positif dengan antusiasme tinggi, kerjasama yang baik, dan semangat dalam menyelesaikan permainan. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan penuh interaksi kolaboratif. Permainan berjalan lebih lancar berkat simulasi awal dan penyederhanaan aturan, sehingga kebingungan yang terjadi pada siklus sebelumnya dapat diatasi. Data post-test sangat menggembirakan, dengan rata-rata nilai mencapai 85,3 dan 91% siswa dinyatakan tuntas (nilai ≥ 80), menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

4) Refleksi

Refleksi akhir terhadap pelaksanaan Siklus 2 menegaskan keberhasilan penerapan model Cooperative Learning berbasis media Historical Dominoes dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran tidak hanya lebih menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep sejarah yang kompleks secara menyenangkan dan visual. Perubahan perilaku positif pada siswa pasif serta peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar menandai keberhasilan metode ini dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut pada siklus-siklus berikutnya.

Tabel Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas (≥ 80)	Persentase Tuntas	Rata-Rata Nilai	Keaktifan/Minat Belajar
Pre -Test	3 Siswa	9%	58,2	Rendah (41% siswa aktif)

Post-Test Siklus 1	22 Siswa	65%	75,4	Meningkat (antusias mulai muncul)
Post-Test Siklus 2	31 Siswa	91%	85,3	Sangat aktif dan antusias tinggi

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dari siklus ke siklus menunjukkan efektivitas penerapan model cooperative learning berbasis media historical dominoes dalam pembelajaran sejarah. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik, yaitu dari 58,2 pada pre-test menjadi 75,4 pada post-test siklus 1, dan meningkat lagi menjadi 85,3 pada post-test siklus 2. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan dari hanya 9% sebelum tindakan menjadi 65% pada siklus 1, dan mencapai 91% pada siklus 2. Lonjakan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan seperti permainan domino sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara substansial.

Keberhasilan tersebut juga sangat berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti permainan domino. Indikator minat belajar seperti keterlibatan aktif, ketertarikan pada materi, dan perhatian terhadap penjelasan guru mulai muncul secara konsisten selama pelaksanaan tindakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Syahputra (2020) yang menyatakan bahwa minat belajar dapat diukur melalui keaktifan, perhatian, dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya korelasi positif antara peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa. Siswa yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi tinggi selama pembelajaran cenderung memperoleh hasil post-test yang lebih baik. Sebaliknya, siswa yang pasif pada siklus pertama mengalami peningkatan skor setelah didorong lebih aktif dalam siklus kedua. Temuan ini memperkuat teori Karina (2017) yang menyebutkan bahwa minat belajar yang tinggi berkontribusi langsung pada pencapaian hasil belajar, karena siswa menjadi lebih fokus, konsisten, dan termotivasi untuk memahami materi. Selain berdampak pada aspek kognitif, model pembelajaran ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan aspek afektif dan sosial peserta didik.

Pembelajaran berbasis cooperative learning mendorong siswa untuk saling bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta belajar bertanggung jawab dalam kelompok. Kegiatan bermain domino mendorong siswa yang awalnya pasif untuk mulai berinteraksi dan berkontribusi dalam diskusi kelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik media domino yang dijelaskan oleh Ginnis (2007), yaitu mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif, termasuk mereka yang cenderung pemalu, dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media historical dominoes juga terbukti memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat konsep-konsep sejarah yang umumnya bersifat faktual dan hafalan. Dengan menyajikan materi sejarah dalam bentuk soal-jawab yang dikemas secara visual dan interaktif, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal tetapi juga mengaitkan fakta sejarah dalam bentuk yang lebih kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Kajian et al. (2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berkontribusi besar terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa melalui visualisasi materi dan keterlibatan aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus tindakan di kelas X E 6 SMA Negeri 1 Palu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning berbasis media Historical Dominoes secara efektif mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah. Pada awalnya, hanya 9% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 58,2. Namun setelah diterapkannya tindakan pada Siklus 1 dan 2, ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 65% pada Siklus 1 (rata-rata nilai 75,4) dan mencapai 91% pada Siklus 2 (rata-rata nilai 85,3). Selain itu, peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran juga terlihat jelas melalui keterlibatan dalam diskusi kelompok dan antusiasme saat bermain domino sejarah.

Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga berdampak positif pada aspek afektif dan sosial. Media Historical Dominoes terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi kerja sama tim, serta mendorong partisipasi siswa yang semula pasif. Siswa menjadi lebih tertarik terhadap materi sejarah karena penyampaian yang lebih interaktif dan visual. Dengan demikian, model Cooperative Learning berbasis media permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Basyarah, T. S. A., Harfani, F., & Halim, A. F. (2024). Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 357. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15271>
- Chairini*, P., Ibrahim, H., & Kamza, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>
- Chandra, M. P., Rasimin, R., & Alridho Lubis, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid. *Jurnal Wahana Konseling*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.31851/juang.v6i2.13191>
- Nur Budiono, A., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>
- Nur Hidayah, S., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta. *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 10(0), 13220. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/article/view/18473>
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 2.
- Putri, S. A. A., Utomo, A. P. Y., Rakhmi, M. P., Ghufro, W., Islamy, A. B. D., Maharani, A. T., & Ayuningsih, M. C. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam Asesmen Diagnostik Kognitif di SMP Negeri 34 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 4, 46–58.
- 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*, 7(1), 15–25. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2866>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Ananda, S., Fadilany, S., Sinaga, P. Y., Wahyu, H., Ucok, G. S., Leni, M. S., & Nayla, M. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Timu, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Maumere *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(11), 82–89. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/163>
- Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (2025). 3 (1.2). *PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR*, 16(1), 2670–2672. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00196643>