



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.15271>

Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah

¹Tajusy Syihab A.B, ¹Farhan harfani, ¹Azhar Farid Halim

¹Universitas Galuh Ciamis Jl. R. E. Martadinata No. 150 Ciamis, 4627 Jawa Barat Indonesia

Email: Tajusyihab17@gmail.com,

Abstract

This research aims to describe implementing the Problem-Based Learning (PBL) model with the help of domino cards to improve students' critical thinking skills in history learning at SMKN 2 Ciamis. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out for one semester—stages of Classroom Action Research, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were class XI students consisting of three classes: TPM, TKR, and TKJ. Data was collected through observation, interviews, questionnaire documentation, and critical thinking ability tests. The research results show that the application of the PBL model assisted by domino card media can improve students' critical thinking skills. This increase is reflected in the increase in students' critical thinking ability test scores from pre-cycle to cycle I. Specifically, the average score on students' critical thinking ability tests increased by 15.1 points in the TKJ class, 12.6 points in the TPM class, and 1.2 points in the TKR class. Based on the results of this research, it can be concluded that the PBL model assisted by domino card media is effective in improving students' critical thinking skills in learning history.

Keywords: PBL Model, Domino Card Media, Student Critical Abilities, History Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama satu semester. Tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari tiga kelas: TPM, TKR, dan TKJ. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi angket, dan tes kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan skor tes kemampuan berpikir kritis siswa dari pra siklus ke siklus I. Secara spesifik, nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis siswa meningkat sebesar 15.1 poin di kelas TKJ, 12.6 poin di kelas TPM, dan 1.2 poin di kelas TKR. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media kartu domino efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Model PBL, Media Kartu Domino, Kemampuan Kritis Siswa, Pembelajaran Sejarah.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

B.A. Syihab, Tajusy, et.al. (2024). Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 357-368

Sejarah Artikel:

Dikirim 06-07-2023, Direvisi 23-09-2023, Diterima 22-08-2024.

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa, serta membantu mereka memahami peristiwa masa lalu yang berpengaruh terhadap masa kini dan masa depan (Kartodirdjo, 1992). Namun, pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2013). Pembelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa, yang berakibat pada rendahnya minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis siswa (Arends, 2012). Model *Problem Based Learning* (PBL) memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka (Hmelo-Silver, 2004).

Namun, implementasi model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memerlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif untuk memaksimalkan efektivitasnya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu domino, yang tidak hanya menarik bagi siswa tetapi juga dapat membantu dalam penyampaian materi dan pemahaman konsep secara mendalam (Daryanto, 2013). Untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pelajaran sejarah, penting untuk memperkenalkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan video dokumenter dan simulasi sejarah melalui platform digital, misalnya, dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Smith, 2020). Selain itu, aplikasi berbasis *game* yang mengangkat tema sejarah juga dapat memotivasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar (Jones, 2018). Dengan mengintegrasikan teknologi ini, pelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Di SMKN 2 Ciamis, siswa mengalami kebosanan signifikan terhadap pelajaran sejarah yang diajarkan dengan metode ceramah konvensional. Penelitian kasus di sekolah tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa kurang terlibat dan tertarik ketika materi sejarah disampaikan secara monoton tanpa variasi. Banyak siswa mengeluhkan kurangnya interaksi dan keterhubungan dengan konten pelajaran, yang mengakibatkan menurunnya motivasi dan pemahaman terhadap materi. Hasil survei menunjukkan bahwa hampir 60% siswa merasa metode ceramah tidak efektif dalam memfasilitasi pemahaman mereka tentang sejarah, dan mereka menyarankan agar pelajaran disajikan dengan cara

yang lebih interaktif dan visual untuk meningkatkan minat dan partisipasi mereka (Kurniawan, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model PBL dengan dukungan media kartu domino dalam pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis, dengan fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan penting yang harus dikembangkan melalui pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah (Ennis, 1996). Kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mengevaluasi informasi, mengidentifikasi bias, dan membuat keputusan yang berdasar (Paul & Elder, 2006). Namun, di banyak sekolah, metode pengajaran yang digunakan belum mampu secara efektif mengembangkan kemampuan ini.

Menurut (Johnson dan Johnson, 2017), kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan pada siswa, karena dapat membantu mereka dalam menganalisis informasi, membuat keputusan yang tepat, dan memecahkan masalah secara efektif. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kemampuan ini memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa sejarah secara lebih kritis dan analitis, serta mengaitkannya dengan konteks masa kini. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*). Model ini menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka diberikan masalah nyata untuk dipecahkan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah (Hmelo-Silver, 2004). Penggunaan metode PBL, jika dibandingkan dengan metode ceramah, masih kurang umum diterapkan di SMKN 2 Ciamis. Metode ceramah, menurut (Nizar dan Hasibuan, 2011), adalah metode yang memberikan penjelasan materi secara langsung dan terstruktur, dan masih sering digunakan oleh guru karena efektivitasnya dalam penyampaian informasi dalam waktu singkat

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis di berbagai bidang studi, termasuk sains dan matematika, dan ada potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah (Barrows, 1986). Dalam konteks pembelajaran sejarah, PBL dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa dan tokoh sejarah melalui analisis dan diskusi yang intensif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media kartu domino, misalnya, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih baik (Arsyad, 2011). Kartu domino dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran, seperti permainan peran, kuis, dan diskusi kelompok, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media kartu domino dalam pembelajaran sejarah

di SMKN 2 Ciamis. Diharapkan, dengan pendekatan ini, kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat, serta motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sejarah dapat lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan model PBL dengan bantuan media kartu domino untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian tindakan yang dilaksanakan di kelas dimana peneliti terlibat dalam aktifitas pembelajaran di sebuah sekolah (Machali, 2022). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang 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).

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang rencana tindakan yang mencakup penggunaan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan bantuan media kartu domino. Rencana ini meliputi penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan kartu domino yang relevan dengan materi sejarah, serta penyiapan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan tes kemampuan berpikir kritis (Arikunto, 2006).

2. Pelaksanaan

Tahap ini melibatkan pelaksanaan rencana tindakan yang telah disusun. Peneliti bekerja sama dengan guru sejarah untuk menerapkan model PBL dan media kartu domino dalam proses pembelajaran di kelas. Selama pelaksanaan, peneliti juga berperan sebagai pengamat untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan proses pembelajaran (Sukardi, 2011).

3. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat berbagai aspek yang terjadi selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi keterlibatan siswa, respons siswa terhadap media pembelajaran, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya (Miles & Huberman, 1994).

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah semua tindakan dilaksanakan. Peneliti bersama guru menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah diterapkan serta untuk merencanakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan (Kemmis & McTaggart, 1988).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi: Untuk mengamati keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

2. Angket: Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan model PBL dan media kartu domino.
3. Tes Kemampuan Berpikir Kritis: Untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah penerapan model PBL dengan media kartu domino (Arikunto, 2010).

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan data observasi dan tanggapan siswa, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah tindakan (Sugiyono, 2013).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino

Perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media kartu domino sebagai bagian dari model pembelajaran berbasis masalah (PBL) di SMKN 2 Ciamis melibatkan beberapa langkah strategis untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan implementasinya. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam perencanaan tersebut:

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks ini, tujuan utama adalah agar siswa dapat menganalisis dan menyelesaikan masalah sejarah dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis. Tujuan ini harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum sejarah yang berlaku.
2. **Desain Media Kartu Domino:** Media kartu domino dirancang untuk mendukung proses PBL dengan menyajikan berbagai masalah atau skenario sejarah yang harus dipecahkan oleh siswa. Setiap kartu domino berisi informasi sejarah, pertanyaan analitis, atau tantangan yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari. Desain kartu harus memfasilitasi interaksi dan diskusi kelompok, mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam dan kreatif.
3. **Perencanaan Aktivitas Kelas:** Aktivitas kelas dirancang untuk memanfaatkan media kartu domino secara optimal. Aktivitas ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil, di mana mereka menggunakan kartu domino untuk menyelesaikan masalah atau kasus sejarah yang diberikan. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil analisis mereka dan mendiskusikan solusi yang mereka temukan. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong kolaborasi, diskusi, dan aplikasi keterampilan berpikir kritis.
4. **Pengembangan Rencana Evaluasi:** Rencana evaluasi harus mencakup metode untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Ini bisa melibatkan tes sebelum dan sesudah implementasi PBL, observasi selama kegiatan kelas, dan penilaian terhadap hasil diskusi kelompok. Evaluasi juga harus mencakup umpan balik dari siswa mengenai efektivitas dan keterlibatan mereka dengan media kartu domino.
5. **Persiapan dan Pelatihan:** Sebelum pelaksanaan, guru perlu mempersiapkan dan melatih penggunaan media kartu domino. Ini termasuk memeriksa dan

menyiapkan kartu, serta melatih siswa dan rekan guru tentang cara menggunakan kartu dalam aktivitas pembelajaran. Persiapan yang matang akan memastikan bahwa semua pihak memahami tujuan dan cara kerja media tersebut.

6. **Implementasi dan Observasi:** Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan model PBL dengan media kartu domino sesuai rencana. Selama proses ini, guru melakukan observasi untuk memantau keterlibatan dan kemajuan siswa. Observasi ini membantu dalam melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
7. **Refleksi dan Penyesuaian:** Setelah setiap siklus, guru melakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan, termasuk analisis data dari tes kemampuan berpikir kritis, observasi kelas, dan umpan balik siswa. Refleksi ini membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penggunaan media kartu domino dan dalam merencanakan penyesuaian untuk siklus berikutnya.

Pelaksanaan Penggunaan Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Sejarah

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis. Penelitian dilakukan di kelas XI TKJ 1, TPM 1, dan TKR 2. Data nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartu domino dianalisis untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Indikator	Deskripsi
Identifikasi Masalah	Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang relevan dari materi sejarah yang dipelajari. Mengajukan pertanyaan yang mendalam dan relevan terkait topik sejarah.
Analisis Informasi	Mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber. Membandingkan dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
Argumentasi	Menyusun argumen yang logis dan berbasis bukti untuk mendukung atau menolak suatu pendapat. Menggunakan data dan fakta untuk memperkuat argumen yang dibuat.
Evaluasi Bukti	Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan bukti atau argumen yang diajukan. Menilai keakuratan, relevansi, dan keandalan sumber informasi.
Pemecahan Masalah	Mengembangkan solusi yang kreatif dan efektif untuk masalah yang diidentifikasi. Mengevaluasi berbagai alternatif solusi sebelum memutuskan.
Refleksi	Merefleksikan proses berpikir dan belajar yang telah dilakukan. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pemikiran mereka.
Kolaborasi	Bekerja sama dengan rekan sekelas dalam diskusi dan pemecahan masalah. Berkontribusi aktif dalam diskusi kelompok dan menghargai pendapat orang lain.

Setelah melihat indikator yang ada di atas, maka penerapan media pembelajaran menggunakan Domino mempunyai langkah langkah sebagai berikut :

1. **Persiapan Kartu Domino:**

- a. **Desain dan Pembuatan Kartu:** Buat kartu domino dengan dua sisi. Sisi pertama berisi fakta sejarah atau informasi penting, sedangkan sisi kedua berisi pertanyaan analitis atau tantangan yang berkaitan dengan informasi di sisi pertama. Misalnya, jika sisi pertama berisi tahun dan peristiwa sejarah, sisi kedua bisa berisi pertanyaan tentang dampak peristiwa tersebut.
- b. **Cetak dan Potong Kartu:** Cetak kartu dengan desain yang jelas dan menarik. Potong kartu domino sesuai ukuran yang diinginkan dan pastikan kartu mudah dibaca dan dipahami.

2. **Perencanaan Aktivitas:**

- a. **Tentukan Tujuan Pembelajaran:** Identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan kartu domino. Misalnya, meningkatkan pemahaman tentang peristiwa sejarah atau menganalisis dampak suatu kejadian.
- b. **Rancang Aktivitas Kelas:** Buat rencana aktivitas yang melibatkan penggunaan kartu domino. Aktivitas bisa berupa permainan, diskusi kelompok, atau

penyelesaian masalah. Pastikan aktivitas dirancang untuk memfasilitasi pemecahan masalah dan analisis kritis.

3. **Pengenalan Media dan Aktivitas:**
 - a. **Perkenalan Kartu:** Perkenalkan kartu domino kepada siswa dengan menjelaskan tujuan dan cara menggunakan kartu tersebut. Tunjukkan beberapa contoh kartu dan bagaimana cara membaca serta memanfaatkan informasi di dalamnya.
 - b. **Instruksi Aktivitas:** Berikan instruksi yang jelas tentang bagaimana siswa harus menggunakan kartu dalam aktivitas. Misalnya, jika aktivitas melibatkan menyusun kartu sesuai urutan peristiwa, jelaskan bagaimana mereka harus bekerja sama untuk menyusun dan mendiskusikan kartu tersebut.
4. **Pelaksanaan Aktivitas:**
 - a. **Pembagian Kartu:** Bagikan kartu domino kepada setiap kelompok atau individu. Pastikan setiap siswa atau kelompok menerima set kartu yang lengkap sesuai dengan aktivitas yang dirancang.
 - b. **Pelaksanaan Kegiatan:** Minta siswa untuk mulai mengerjakan tugas yang melibatkan kartu domino. Misalnya, mereka bisa mendiskusikan pertanyaan di sisi kartu, menyusun urutan peristiwa, atau menyelesaikan tantangan berdasarkan informasi yang ada di kartu.
 - c. **Fasilitasi dan Pantau:** Pantau aktivitas siswa dan berikan bantuan jika diperlukan. Pastikan semua siswa terlibat dan memahami cara kerja kartu domino dalam aktivitas.
5. **Evaluasi dan Diskusi:**
 - a. **Evaluasi Hasil:** Setelah aktivitas selesai, kumpulkan dan evaluasi hasil kerja siswa. Ini bisa melibatkan penilaian presentasi, jawaban atas pertanyaan, atau solusi masalah yang dihasilkan dari penggunaan kartu.
 - b. **Diskusi Refleksi:** Ajak siswa untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan kartu domino. Tanyakan tentang kesulitan yang mereka hadapi, strategi yang mereka gunakan, dan pemahaman yang mereka dapatkan dari aktivitas tersebut.
6. **Umpan Balik dan Penyesuaian:**
 - a. **Berikan Umpan Balik:** Berikan umpan balik kepada siswa mengenai kinerja mereka selama aktivitas. Diskusikan apa yang mereka lakukan dengan baik dan area yang perlu diperbaiki.
 - b. **Tinjau dan Sesuaikan:** Tinjau hasil dan umpan balik dari aktivitas untuk menilai efektivitas kartu domino. Gunakan informasi ini untuk melakukan penyesuaian pada desain kartu atau aktivitas untuk peningkatan di masa depan.

Hasil Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa di kelas TKJ 1 dan TPM 1 setelah menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran sejarah. Berikut adalah rincian perubahan nilai:

Tabel 1.1 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Kartu Domino

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
TKJ 1	37	65.4
TPM 1	33	63.2
TKR 2	36	66.1

Tabel 1.2 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media Kartu Domino

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
TKJ 1	37	80.5
TPM 1	33	75.8
TKR 2	36	67.3



Gambar 1. Grafik Perubahan Nilai Rata-Rata Siswa

Berdasarkan data dari Tabel 1 dan Tabel 2, penerapan media kartu domino dalam pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa di kelas TKJ 1 dan TPM 1. Sebelum penggunaan media kartu domino, nilai rata-rata siswa di kelas TKJ 1 adalah 65.4, di kelas TPM 1 adalah 63.2, dan di kelas TKR 2 adalah 66.1. Setelah penerapan media kartu domino, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80.5 di kelas TKJ 1, 75.8 di kelas TPM 1, dan 67.3 di kelas TKR 2. Peningkatan terbesar terjadi di kelas TKJ 1, diikuti oleh kelas TPM 1, sementara kelas TKR 2 mengalami peningkatan yang lebih kecil. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino secara efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, khususnya di kelas TKJ 1 dan TPM 1, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Barrows (1996, hlm. 45) yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa. Media kartu domino yang digunakan dalam PBL membantu siswa untuk lebih aktif dalam diskusi dan kolaborasi kelompok, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Implementasi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan media kartu domino terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMKN 2 Ciamis. Peningkatan nilai rata-rata siswa dan perkembangan indikator kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, implementasi model PBL berbantuan media kartu domino dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa, sebagaimana diungkapkan oleh (Savery dan Duffy, 1995).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan media kartu domino secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMKN 2 Ciamis, khususnya di kelas XI TKJ 1 dan TPM 1. Penerapan model ini berhasil meningkatkan skor tes kemampuan berpikir kritis siswa, memperlihatkan peningkatan rata-rata nilai dari pra-siklus ke siklus I dan II, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Meskipun dampak di kelas TKR 2 tidak menunjukkan perubahan yang signifikan, media kartu domino terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep sejarah secara lebih mendalam dan menarik. Dengan demikian, model PBL berbantuan media kartu domino terbukti sebagai metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan dapat dijadikan referensi bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

REKOMENDASI

Untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran sejarah di SMK, sebaiknya guru mengimplementasikan model pembelajaran dengan media yang sesuai kebutuhan siswa, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486.
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3-12.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Ennis, R. H. (1996). *Critical thinking*. Prentice Hall.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
- Jones, A. (2018). *Gamification in Education: A Game Changer for Learning*. Educational Publishing House.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn and Bacon.
- Kartodirdjo, S. (1992). *Pengantar sejarah Indonesia baru: Sejarah pergerakan nasional dari kolonialisme sampai nasionalisme*. Gramedia.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *IJAR : Indonesian Journal of Action Research*, 1(2). doi:<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Maliasih, Hartono, & P, N. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 222-226. Diambil kembali dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage Publications.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson Prentice Hall.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bumi Aksara.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31-38.
- Smith, R. (2020). *The Impact of Audiovisual Media on Student Learning*. Academic Press.

