

**PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN KARTU DOMINO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII-C SMPN 236 JAKARTA**



Amirah Zahra Muthi

1407621019

Skripsi Ini Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

Amirah Zahra Muthi, Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-C SMPN 236 Jakarta melalui penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan kartu domino. Latar belakang masalah menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa karena motivasi dan keaktifan siswa yang rendah akibat pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis-McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan empat tahapan, dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah kelas VII-C dengan jumlah siswa 34 orang, dengan masing-masing 17 orang laki-laki, dan 17 orang perempuan. Data dikumpulkan melalui pengamatan, hasil *post-test* (nilai kognitif), dan sedikit wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada ranah kognitif, dengan hasil belajar mencapai 67,6% pada Siklus I, 79,4% pada Siklus II, dan 85,2% pada Siklus III, melampaui KKM 75 dan Indikator Pencapaian Hasil (IPH) $\geq 80\%$. Selain itu, terdapat peningkatan keaktifan siswa pada ranah afektif, diantaranya pada kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat dan bekerja sama. Peningkatan ini didukung oleh relevansi GBL dengan teori konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme, serta elemen permainan yang memotivasi siswa. Kartu domino terbukti efektif dalam menyajikan materi secara kontekstual dan mendorong kolaborasi. Dengan demikian, penerapan GBL berbantuan kartu domino berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa IPS.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Kartu Domino, Hasil Belajar, IPS, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Amirah Zahra Muthi, *Application of a Game-Based Learning Model Using Domino Cards to Improve Social Studies Learning Outcomes for Students in Class VII-C at SMPN 236 Jakarta*

This study aims to improve the social studies learning outcomes of seventh-grade students in class VII-C at SMPN 236 Jakarta through the application of a Game-Based Learning (GBL) model assisted by domino cards. The background of the problem shows low student learning outcomes due to low student motivation and activity as a result of conventional learning. This study used the Kemmis-McTaggart spiral model of classroom action research (CAR), which was carried out in three cycles with four stages, starting from planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 34 students in class VII-C, consisting of 17 boys and 17 girls. Data were collected through observation, post-test results (cognitive scores), and brief interviews. The results of the study showed a significant increase in the cognitive domain, with learning outcomes reaching 67.6% in Cycle I, 79.4% in Cycle II, and 85.2% in Cycle III, exceeding the minimum passing grade of 75 and the Achievement Indicator (IPH) of $\geq 80\%$. Additionally, there was an increase in student activity in the affective domain, including in their ability to ask questions, answer, express opinions, and collaborate. This improvement is supported by the relevance of GBL to constructivism, cognitivism, and behaviorism theories, as well as the motivational elements of the game. Domino cards have proven effective in presenting material contextually and encouraging collaboration. As a result, the implementation of GBL assisted by domino cards successfully improved learning outcomes and student activity in IPS.

Keywords: *Game-Based Learning, Domino Cards, Learning Outcomes, Social Studies, Classroom Action Research*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

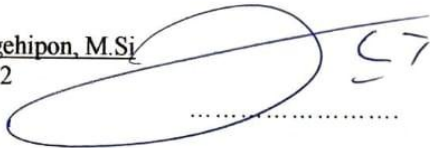
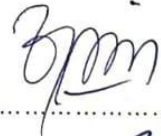
Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wardi, M.A., Ph.D.,

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Saipiatuddin, M.Si</u> NIP. 198904102024212001 Ketua		28/07/2025
2.	<u>Prof. Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si</u> NIP. 197307281998031002 Sekretaris		28/07/2025
3.	<u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP. 196912042008012016 Penguji Ahli		25/07/2025
4.	<u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 198608012014041001 Pembimbing I		29/07/2025
5.	<u>Achmad Nur Hidayah, M.Pd</u> NIP. 199312222019121001 Pembimbing II		25/07/2025

Tanggal Lulus : 16 Juli 2025

LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Nama : Amirah Zahra Muthi

No. Registrasi : 1407621019

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta”**

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya ilmiah orang lain

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar

Jakarta, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Amirah Zahra Muthi

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amirah Zahra Muthi
NIM : 1407621019
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat email : amirahzahra1501@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis


(Amirah Zahra Muthi)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Innama'al usri yusra

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.s. Al-Insyirah: 5-6)

“Strive to be better today than you were yesterday”

— James Gordon

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, kedua orang tua tercinta, adik tersayang, dan seluruh orang terkasih di sekeliling saya yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa dalam setiap langkah perjalanan saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta” ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa yang telah membawa kita menuju jalan ilmu dan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Tentunya, dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak bekerja sendiri. Banyak pihak yang telah memberikan dukungan moral, spiritual, maupun akademik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPS yang selalu memberi dukungan dan arahan.
3. Dr. Sujarwo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian.
4. Achmad Nur Hidayat, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan IPS FIS UNJ yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mohamad Syayadi dan Ibu Hamidah, atas cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak ternilai. Serta, adik tersayang, Ahmad Zidan Zachriansyah, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan.
7. Saudara-saudara penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan motivasinya.

8. Sahabat-sahabat kecil penulis, Dian Putri Anggraini, Salsabilah Bintu Zakia, Jolanda Wulandari, Sofia Laila, dan Nahla Faliha yang senantiasa selalu mendukung penulis.
9. Sahabat-sahabat SMP yang selalu memotivasi penulis, Aufaa Anjani Rasyiedah Rasya Agnela Sumadji, Anniza Indihar Elfarizan, dan Khaeriyah.
10. Sahabat-sahabat kuliah yang paling banyak membantu dan mendampingi penulis dalam penyusunan skripsi ini, Nuraida Rezeki Fadhilah, Ayudhia Nur Luthfia, Esya Fitria Sani, Nabila Wahiddiyah, dan Rifdah Septianingsih.
11. Teman-teman seperjuangan yang saling membantu, Azizah Padmasari, Dyan Fahira, Devi Melana, Meilinda Agustina, dan Ellena Evelyn.
12. Teman-teman seangkatan di Program Studi Pendidikan IPS yang telah memberikan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung.
13. Seluruh pihak di SMPN 236 Jakarta yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian, khususnya kepada Bapak Saliman, M.Pd., selaku kepala Sekolah SMPN 236 Jakarta. Ibu Kusumaningdyah, S.Pd., Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum sekaligus guru kolaborator, yang dengan sabar dan terbuka mendampingi penulis selama di lapangan. Juga kepada seluruh guru dan staf sekolah yang dengan hangat menerima penulis.
14. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada siswa-siswi kelas VII-C SMPN 236 Jakarta yang telah menjadi subjek dalam penelitian ini. Mereka adalah Addin Ibnu Ahza, Adinda Ayu Rahmawati, Alifka Sahla Nadhira, Alphard Sabit Syafiq, Alvi Tahiyat Akbar, Alya Putri Setiyadi, Amira Raniah Yansario, Anggun Regina Putri, Ardina Maulidya, Arya Aliansyah Baqin, Bahy Syaddad Mubarak, Damar Ismail, Fawwaz Al Afwan, Ghina Elsafadhilah, Ibel Istiansyah, Jahid Daulah Zico Darmawan, Khansa Aida Izzati, Kayla Adinda Putri, Muhammad Farel Emraldi, Muhammad Fathir, Muhammad Raditya Putra Pradana, Muhammad Raffa Agustina, Naisya Kalila Putri, Nazwatul Bilqis Ramadhan, Qur'ana Mutiara Kanna, Raissa Amelia Putri, Raka Fadhilah, Rama Arga Savana, Rhido Afril Dafa, Sahbana Awaludin, Saifanah Anindiya, Shafa Izzah Labiba, Vivia Talitha, dan Zahira Alya Khanza. Partisipasi, antusiasme, dan semangat belajar mereka telah sangat membantu kelancaran

penelitian ini serta memberikan pengalaman berharga yang tak terlupakan bagi penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca serta dunia pendidikan, khususnya pendidikan IPS.

Jakarta, 30 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Konsep Belajar	8
1. Definisi Belajar	8
2. Teori Belajar	9
B. Konsep Pembelajaran.....	11
1. Definisi Pembelajaran dan Pendekatannya.....	11
2. Model Pembelajaran	12
3. Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran	14
C. Konsep Hasil Belajar.....	16
1. Definisi Hasil Belajar.....	16
D. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial.....	18
1. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial	18
2. Tujuan Pembelajaran IPS	19
E. Konsep Keaktifan Siswa	20

1. Definisi Keaktifan Siswa	20
2. Indikator Keaktifan Siswa.....	21
F. Penelitian Relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Tujuan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian	31
C. Metode Penelitian.....	32
1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	43
2. Hasil Intervensi yang Diharapkan	51
3. Data dan Sumber Data	52
4. Teknik Pengumpulan Data	53
5. Analisis Data	54
D. Sasaran Penelitian	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data.....	56
1. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian	56
2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	57
3. Deskripsi Subjek Penelitian.....	58
4. Hasil Penelitian.....	59
a. Siklus I.....	59
b. Siklus II	73
c. Siklus III.....	87
5. Analisis Data	104
B. Pembahasan.....	113
1. Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i> berbantuan Kartu Domino dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	113
a. Siklus I.....	113
b. Siklus II	114
c. Siklus III.....	115
2. Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Penerapan Media Kartu Domino	117
a. Siklus I.....	117
b. Siklus II	118

c. Siklus III.....	119
C. Keterbatasan Penelitian.....	121
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	123
A. Kesimpulan	123
B. Implikasi.....	124
C. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	129
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	208



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif (Nafiati, 2021).....	17
Tabel 2.2 Kata Kerja Operasional (KKO) Ranah Kognitif	17
Tabel 2.3 Penelitian Relevan Media Pembelajaran Kartu Domino	22
Tabel 3.1 Intervensi Tindakan Siklus I.....	36
Tabel 3.2 Intervensi Tindakan Siklus II	38
Tabel 3.3 Intervensi Tindakan Siklus III	40
Tabel 4. 1 Pelaksanaan Siklus 1	62
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siklus 1	68
Tabel 4. 3 Persentase Keaktifan Siswa Kelas VII-C Siklus 1	70
Tabel 4. 4 Refleksi Siklus 1	73
Table 4. 5 Pelaksanaan Siklus 2	75
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siklus 2	82
Tabel 4. 7 Persentase Keaktifan Siswa Kelas VII-C Siklus 2	84
Tabel 4. 8 Refleksi Siklus II	86
Tabel 4. 9 Pelaksanaan Siklus 3	89
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar	99
Tabel 4. 11 Persentase Keaktifan Siswa Kelas VII-C Siklus 3	101
Tabel 4. 12 Refleksi Siklus 3.....	104
Table 4. 13 Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C	105
Tabel 4. 14 Presentase Hasil Pemantauan Keaktifan Siswa Kelas VII-C	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart.....	34
Gambar 4. 1 Peta Tempat Penelitian	56



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Nilai Rata-rata Assesment Akhir Semester Ganjil Kelas VII	3
Grafik 4. 1 Histogram Hasil Belajar Siklus 1	69
Grafik 4. 2 Histogram Keaktifan Siklus 1	72
Grafik 4. 3 Histogram Hasil Belajar Siswa Siklus 2	83
Grafik 4. 4 Histogram Hasil Belajar Siklus 2	85
Grafik 4. 5 Histogram Hasil Belajar Siklus 3	100
Grafik 4. 6 Histogram Keaktifan Siklus 3	103
Grafik 4. 7 Histogram Hasil Belajar Siswa	105
Grafik 4. 8 Histogram Keaktifan Siswa dalam Aspek Kemampuan Bertanya.....	106
Grafik 4. 9 Histogram Keaktifan Siswa dalam Aspek Kemampuan Menjawab	108
Grafik 4. 10 Histogram Keaktifan Siswa dalam Aspek Kemampuan Berpendapat.....	110
Grafik 4. 11 Histogram Keaktifan Siswa dalam Aspek Kemampuan Bekerja sama ...	111



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Perizinan Penelitian Skripsi	130
LAMPIRAN 2: Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Skripsi	131
LAMPIRAN 3: Profil Lokasi Penelitian	132
LAMPIRAN 4 Modul Ajar Siklus 1	134
LAMPIRAN 5 Modul Ajar Siklus 2	147
LAMPIRAN 6 Modul Ajar Siklus 3	159
LAMPIRAN 7 Analisis Butir Soal Hasil Belajar Siswa Siklus 1	171
LAMPIRAN 8 Analisis Butir Soal Hasil Belajar Siswa Siklus 2	173
LAMPIRAN 9 Analisis Butir Soal Hasil Belajar Siswa Siklus 3	175
LAMPIRAN 10 Hasil Belajar Siswa (Siklus 1 - 3).....	177
LAMPIRAN 11 Penilaian Keaktifan Siswa Siklus 1	178
LAMPIRAN 12 Penilaian Keaktifan Siswa Siklus 2	180
LAMPIRAN 13 Penilaian Keaktifan Siswa Siklus 3	182
LAMPIRAN 14 Indikator Penilaian Keaktifan Siswa	184
LAMPIRAN 15 Hasil Wawancara Siswa	185
LAMPIRAN 16 Catatan Lapangan Siklus 1-3	191
LAMPIRAN 17 Desain Kartu Domino	205
LAMPIRAN 18 Dokumentasi Penelitian.....	206

