YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10270

PENERAPAN MEDIA KARTU DOMINO EKONOMI (DOKON) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN

Application of Economic Domino Card Media (DOKON) to Improve Students' Learning Activeness in Payment System Material

Muhammad Fahmi Bachrul Aditya & Putra Hilmi Prayitno
Universitas Negeri Malang
muhammad.fahmi.2304316@students.um.ac.id; putra.hilmi.fe@um.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 10, 2026	May 8, 2026	May 20, 2026	May 25, 2026

Abstract

Low student learning activity in Economics subjects is often related to the delivery of conceptual material that is theoretical and monotonous, including the Payment System material. This study aims to improve the learning activity of class X-K students at SMA Negeri 1 Pandaan through the application of the innovative Economic Domino Cards (DOKON) media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, which was conducted in one action cycle involving 23 students as respondents. Data on learning activity were collected through direct observation sheets by observers, while the practicality level of the media was measured using a student response questionnaire. The results showed that the application of DOKON media was able to increase student participation in learning, as indicated by an average classical learning activity score of 87.50% in the very high category. In addition, DOKON media received very positive responses from students, with an average practicality percentage of 86.33%. These findings affirm that game-based learning through the use of physical manipulative objects can create a more active, collaborative, and student-centered learning atmosphere. The conclusion of this study

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

shows that Economic Domino Cards media are feasible for use as an alternative innovative learning medium to improve students' learning activity in the Payment System material. The implications of this study provide practical contributions for Economics teachers in designing more interactive, enjoyable, and meaningful learning.

Keywords: Economic Domino Cards; Learning Activity; Game-Based Learning; Payment System; Classroom Action Research.

Abstrak: Rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi sering kali berkaitan dengan penyampaian materi konseptual yang bersifat teoretis dan monoton, termasuk pada materi Sistem Pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan melalui penerapan media inovatif Kartu Domino Ekonomi (DOKON). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus tindakan dengan melibatkan 23 siswa sebagai responden. Data keaktifan belajar dikumpulkan melalui lembar observasi langsung oleh observer, sedangkan tingkat kepraktisan media diukur menggunakan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media DOKON mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, ditunjukkan oleh rata-rata keaktifan belajar klasikal sebesar 87,50% dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, media DOKON memperoleh respons sangat positif dari siswa dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 86,33%. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) melalui penggunaan objek manipulatif fisik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu Domino Ekonomi layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Sistem Pembayaran. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru Ekonomi dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: Kartu Domino Ekonomi; Keaktifan Belajar; *Game-Based Learning*; Sistem Pembayaran; Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era Kurikulum Merdeka menuntut adanya transformasi peran peserta didik dari penerima informasi yang pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif, kritis, dan kolaboratif. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran ekonomi idealnya diarahkan untuk membentuk kemampuan analisis siswa terhadap fenomena finansial dan operasional yang terjadi di masyarakat. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang signifikan antara idealisme kurikulum dengan kenyataan proses pembelajaran di ruang kelas. Keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam mendalami materi sering kali terhambat akibat dominasi model pembelajaran konvensional (Dakhlan & Ary, 2025; HN et al., 2023).

Fenomena konkret ini teramati pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan, khususnya pada materi Sistem Pembayaran. Aktivitas belajar di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Materi Sistem Pembayaran memiliki karakteristik yang bersifat prosedural, teknis, serta sarat akan istilah-istilah abstrak seperti kliring, instrumen tunai/non-tunai, dan peran kelembagaan Bank Sentral. Ketika materi padat konsep ini disampaikan secara tekstual tanpa alat bantu interaktif, siswa menganggapnya sebagai materi yang monoton, rumit, dan membosankan. Dampak langsungnya adalah terbatasnya keterlibatan klasikal yang ditandai dengan mayoritas siswa enggan bertanya, pasif saat kerja kelompok, dan kurang berani mengemukakan pendapat. Keterbatasan aktivitas lisan, gerak, dan mental ini menurunkan indeks keaktifan belajar siswa yang berpotensi melemahkan kualitas pemahaman mereka secara klasikal (Alkhairunisa, 2024; Maharani et al., 2025; Tahir et al., 2024).

Melihat kesenjangan tersebut, secara akademik penanganan masalah rendahnya partisipasi kelas tidak bisa lagi bertumpu pada penyampaian verbal semata, melainkan memerlukan intervensi berupa inovasi media pembelajaran yang adaptif. Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi sangat urgensial karena mampu menjembatani konsep-konsep ekonomi yang abstrak menjadi aktivitas taktil-visual yang konkret. Inovasi melalui media fisik yang interaktif terbukti secara psikologis mampu memicu keterlibatan psikomotorik sekaligus menjaga fokus perhatian siswa di tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, media Kartu Domino dipilih sebagai solusi taktis. Media Kartu Domino memiliki keunggulan komparatif dalam menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan (*fun learning*) (Kusmiati et al., 2024), sekaligus secara simultan melatih kemampuan berpikir logis, kronologis, dan sistematis siswa melalui aturan pencocokan kartu istilah dengan definisinya (Khotimah et al., 2025).

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media kartu dalam berbagai konteks akademik. Wardani & Rachmadyanti (2023) menyatakan bahwa modifikasi permainan kartu domino dalam rumpun materi ekonomi memiliki tingkat validitas ilmiah dan kepraktisan yang tinggi saat diterapkan di kelas. Lebih lanjut, implementasi media berbasis kartu terbukti secara empiris mampu menaikkan grafik hasil belajar secara signifikan jika dibandingkan dengan kelas konvensional (Azahra & Dewi, 2022; Nasyawa & Asih, 2025; Saputri et al., 2023). Selain pada penguatan aspek kognitif, keunggulan utama kartu domino terletak pada desain operasionalnya yang mewajibkan interaksi kelompok secara intensif, sehingga memicu komunikasi interpersonal dan kerja sama tim (Afwi & Wahyuningtyas,

2024; Nawawi et al., 2025). Meskipun studi-studi tersebut telah membedah kontribusi kartu domino terhadap hasil belajar dan respon siswa (HN et al., 2023), masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) di mana sebagian besar literatur terdahulu menguji media kartu domino dalam desain penelitian eksperimen kuantitatif murni untuk melihat hasil kognitif akhir. Belum banyak studi yang secara spesifik mengeksplorasi kronologi peningkatan enam indikator keaktifan belajar siswa (visual, lisan, mendengarkan, gerak, mental, dan emosional) secara mendalam lewat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) satu siklus penuh, khususnya pada materi prosedural Sistem Pembayaran di tingkat SMA.

Kebaruan (*novelty*) yang ditawarkan dalam penelitian ini terletak pada draf pengembangan spesifikasi teknis dan operasional Media Kartu Domino Ekonomi (DOKON). Media DOKON dirancang khusus secara visual dengan draf hubungan stimulus-respon (pertanyaan di bilah kanan dan jawaban di bilah kiri) yang mengunci fokus visual siswa, serta diintegrasikan ke dalam format PTK satu siklus yang fokus mengukur perkembangan perilaku aktif siswa di lapangan. Landasan teoretis utama yang digunakan untuk membingkai penelitian ini adalah Teori Aktivitas Belajar dari Paul D. Dierich yang menekankan pentingnya multi-aktivitas dalam kelas, Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa manipulasi objek fisik manipulatif memperkuat retensi memori, serta prinsip Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) yang memanfaatkan unsur aturan main terstruktur untuk membangun ruang diskusi kelompok dan tutor sebaya yang natural di antara siswa.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada upaya perbaikan proses pembelajaran ekonomi melalui media taktil-visual. Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan pada materi Sistem Pembayaran melalui penerapan media Kartu Domino Ekonomi (DOKON), serta mengukur tingkat kepraktisan media tersebut berdasarkan respon riil yang diberikan oleh siswa setelah jalannya tindakan. Melalui pencapaian tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi draf strategi pembelajaran ekonomi yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif-reflektif. Peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru

pamong sebagai pengamat (*observer*). Desain penelitian mengadaptasi model spiral Kemmis dan McTaggart dalam Satu Siklus Tindakan, karena seluruh indikator keberhasilan langsung terpenuhi pada tindakan pertama. Prosedur tindakan diintegrasikan melalui empat tahapan sistematis:

1. Perencanaan (*Planning*): Peneliti menyusun draf Modul Ajar (RPP) Sistem Pembayaran, mencetak media Kartu Domino Ekonomi (DOKON) berukuran 10 x 5 cm berbahan kertas tebal (*art paper*), serta menyiapkan instrumen lembar observasi keaktifan dan angket respon.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*): Peneliti menerapkan media DOKON dalam proses pembelajaran yang dibagi ke dalam tiga sesi runtut: Sesi I Pembuka (15 menit untuk apersepsi QRIS), Sesi II Inti (55 menit untuk pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan kartu domino dari tanda *START* hingga *END*, dan konfirmasi materi), serta Sesi III Penutup (20 menit untuk refleksi mandiri dan pengisian angket).

3. Pengamatan (*Observing*): Guru pamong selaku *observer* melakukan perekaman data secara langsung dan objektif mengenai keaktifan individu maupun dinamika lima kelompok belajar menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi (*Reflecting*): Peneliti bersama *observer* menganalisis perolehan angka persentase untuk menentukan ketercapaian target keberhasilan kelas.

Partisipan yang terlibat sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-K Peminatan IPS SMA Negeri 1 Pandaan semester genap 2025/2026. Dari total 36 siswa, sampel riil yang hadir pada tindakan tanggal 13 Mei 2026 sebanyak 24 siswa (4 laki-laki, 20 perempuan) yang terbagi menjadi 5 kelompok heterogen. Sebanyak 12 siswa lainnya tidak hadir karena dispensasi kegiatan ekstrakurikuler. Teknik pengambilan sampel menggunakan Sampling Jenuh (*Census Sampling*) terhadap seluruh populasi siswa yang hadir saat tindakan di kelas tersebut.

Pengumpulan data keaktifan belajar siswa mengacu pada enam indikator aktivitas menurut Paul D. Dierich (dalam (Hamalik, 2007)) yang meliputi aktivitas visual, lisan, mendengarkan, gerak, mental, dan emosional. Skor mentah hasil observasi diolah menjadi persentase klasikal menggunakan rumus statistik deskriptif dari Sudijono (2005) lalu dikonfirmasikan dengan kriteria keberhasilan proses minimal ≥ 51% (Arikunto et al., 2021). Sementara itu, data kepraktisan media diperoleh melalui angket respon siswa yang dihitung dengan rumus persentase menurut Riduwan (2015) dengan target keberhasilan minimal ≥

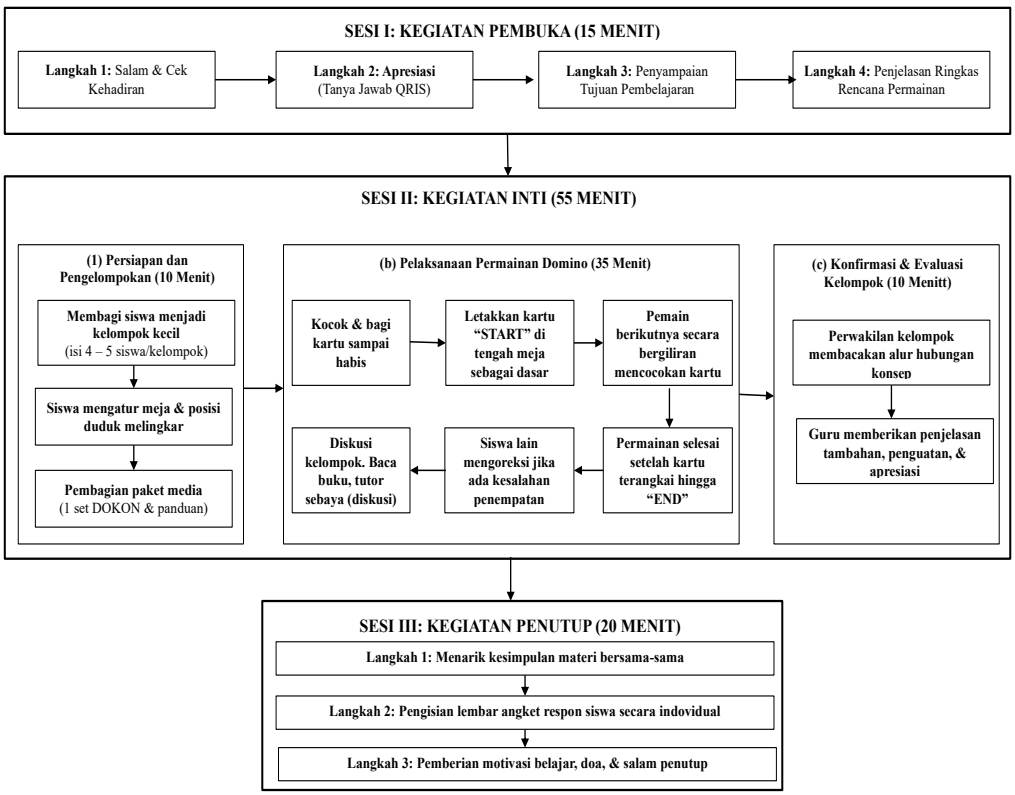
61% (kriteria Positif). Jika kedua indikator performa tersebut telah terlampaui pada siklus pertama, maka tindakan dinilai berhasil dan siklus dihentikan.

HASIL

1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pelaksanaan tindakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan penuh (2 x 45 menit) pada tanggal 13 Mei 2026 di kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan. Berdasarkan daftar absensi resmi, kelas X-K memiliki total 36 siswa, namun pada saat tindakan berlangsung, jumlah sampel riil yang hadir di dalam kelas adalah sebanyak 24 siswa (4 laki-laki dan 20 perempuan). Sebanyak 12 siswa lainnya tidak dapat berpartisipasi dikarenakan sedang melaksanakan izin dispensasi akibat adanya kegiatan ekstrakurikuler di luar sekolah.

Tindakan diawali dengan pengkondisian kelas menjadi 5 kelompok belajar inti yang bersifat heterogen (beranggotakan 4 sampai 5 orang per kelompok) dengan susunan meja melingkar. Proses pembelajaran menggunakan media Kartu Domino Ekonomi (DOKON) dijalankan secara runtut melalui tiga sesi utama, seperti yang divisualisasikan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian: Media Kartu Domino Ekonomi (DOKON)

Keterangan:

• Sesi I Pembuka (15 Menit): Peneliti membuka pelajaran, memeriksa kehadiran, dan memberikan apersepsi mengenai fenomena penggunaan *digital payment* (QRIS) di masyarakat untuk memantik perhatian siswa sebelum masuk ke draf materi Sistem Pembayaran.

• Sesi II Inti (55 Menit): Guru membagikan paket media DOKON beserta draf panduan bermain. Siswa mengocok kartu dan membagikannya secara merata. Pemain yang memegang kartu dengan penanda *START* meletakkannya di tengah meja, kemudian pemain berikutnya secara bergiliran menyambung dengan mencocokkan draf pertanyaan di bilah kanan kartu dengan jawaban konsep ekonomi yang tepat di bilah kiri kartu kelompok. Di akhir sesi, peneliti melakukan konfirmasi untuk meluruskan miskonsepsi materi.

• Sesi III Penutup (20 Menit): Guru bersama siswa menarik kesimpulan akhir mengenai ekosistem Sistem Pembayaran, dilanjutkan dengan pengisian Lembar Angket Respon Siswa secara mandiri oleh 24 responden.

2. Data Tingkat Keaktifan Belajar Siswa (Klasikal dan Kelompok)

Selama Sesi II (kegiatan inti permainan) berlangsung, *observer* melakukan perekaman data menggunakan lembar observasi untuk mengukur enam indikator aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich. Skor mentah diolah menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan basis skor maksimal klasikal kumulatif sebesar 552 (akumulasi dari seluruh kelompok yang aktif). Hasil rekapitulasi keaktifan klasikal satu kelas disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Riil Keaktifan Belajar Siswa Klasikal (N = 24)

No	Indikator Keaktifan Belajar	Total Skor Riil Kelas	Skor Maksimal	Persentase Capaian	Kriteria Kualitatif
1	Visual (*Visual Activities*)	87	92	94,56%	Sangat Tinggi
2	Lisan (*Oral Activities*)	80	92	86,96%	Sangat Tinggi
3	Mendengarkan (*Listening Activities*)	86	92	93,48%	Sangat Tinggi
4	Gerak (*Motor Activities*)	74	92	80,43%	Sangat Tinggi
5	Mental (*Mental Activities*)	76	92	82,61%	Sangat Tinggi
6	Emosional (*Emotional Activities*)	80	92	86,96%	Sangat Tinggi
Rata-rata Klasikal Kelas X-K		**483**	**552**	**87,50%**	**Sangat Tinggi**

Berdasarkan data pada Tabel 1, hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata persentase keaktifan belajar klasikal siswa kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan setelah diintervensi dengan media Kartu Domino Ekonomi (DOKON) melonjak tinggi mencapai

87,50%. Capaian ini masuk ke dalam kriteria kualitatif "Sangat Tinggi" dan secara mutlak telah melampaui batas minimal target Indikator Keberhasilan Proses yang ditentukan (≥51\%).

Jika dibedah per indikator, aktivitas visual (*visual activities*) mencatatkan capaian tertinggi sebesar 94,56%, disusul oleh aktivitas mendengarkan (*listening activities*) sebesar 93,48%. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi draf pertanyaan dan jawaban pada fisik kartu domino mampu mengunci fokus visual siswa secara penuh serta menuntut mereka saling menyimak jalannya alur permainan. Sementara itu, indikator lisan (*oral activities*) dan emosional (*emotional activities*) secara kompak meraih persentase 86,96%, yang membuktikan adanya ruang diskusi yang sehat serta kegembiraan (*fun learning*) yang terbangun di dalam kelas.

Untuk melihat sebaran tingkat partisipasi secara lebih spesifik dan mendalam berdasarkan pengelompokan heterogen di lapangan, hasil rekapitulasi data komparasi antar-kelompok disajikan pada Tabel 2:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Keaktifan Belajar per Kelompok

No	Nama Kelompok	Anggota	Total Skor Riil Kelompok	Skor Maksimal Kelompok	Persentase Keaktifan	Kriteria Kualitatif
1	Kelompok 1	4 Siswa	90	96	93,75%	Sangat Tinggi
2	Kelompok 2	5 Siswa	112	120	93,33%	Sangat Tinggi
3	Kelompok 3	5 Siswa	83	120	69,17%	Tinggi
4	Kelompok 4	5 Siswa	100	120	83,33%	Sangat Tinggi
5	Kelompok 5	5 Siswa	98	120	81,67%	Sangat Tinggi
Total		**24**	**483**	**552**	**87,50%**	**Sangat Tinggi**

Berdasarkan data komparasi pada Tabel 2, sebaran tingkat keaktifan belajar kelompok di kelas X-K menunjukkan dinamika yang sangat positif dan merata. Empat dari lima kelompok belajar berhasil menembus kriteria kualitatif "Sangat Tinggi" dengan persentase di atas 80%. Capaian keaktifan tertinggi diraih secara berturut-turut oleh Kelompok 1 (93,75%) dan Kelompok 2 (93,33%). Keunggulan ini dipicu oleh hidupnya interaksi antar-anggota kelompok yang heterogen, di mana siswa berkemampuan akademik lebih tinggi secara natural membimbing temannya melalui metode tutor sebaya saat mencocokkan kartu. Di sisi lain, Kelompok 3 mencatatkan persentase terendah yaitu sebesar 69,17%, namun posisinya tetap aman berada pada kriteria kualitatif "Tinggi". Rendahnya

angka ini dibanding kelompok lain dikarenakan karakteristik beberapa anggotanya yang cenderung pasif di awal sesi permainan. Kendati demikian, melalui stimulasi aturan main kartu domino yang mengharuskan setiap pemegang kartu mengambil keputusan, Kelompok 3 secara bertahap mampu membangun kemitraan tim hingga berhasil menyelesaikan tantangan rangkaian kartu dari *START* sampai ke kartu *END*.

Secara keseluruhan, visualisasi data dari Tabel 1 dan Tabel 2 menegaskan bahwa penggunaan media DOKON sukses meratakan indeks keaktifan belajar siswa kelas X-K secara klasikal tanpa ada satu pun kelompok yang tertinggal pada kriteria rendah.

3. Data Kepraktisan Media (Angket Respon Siswa)

Pengukuran tingkat kepraktisan dan akseptabilitas media DOKON diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh 24 siswa pada sesi penutup. Skor total dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Riduwan (2015) dan disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media Kartu Domino (N=24)

No	Aspek Penilaian Respon	Butir Pernyataan		Total Skor Riil	Persentase Ketuntasan		Kriteria Kualitatif Respon
					Persepsi	Indikator	
1	Daya Tarik	1	Saya merasa senang dan tidak bosan belajar ekonomi menggunakan media Kartu Domino.	77	80,21%	83,85%	Sangat Positif
		2	Permainan Kartu Domino membuat saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran.	84	87,50%		
2	Materi	1	Media ini membantu saya membedakan istilah-istilah dalam sistem pembayaran (tunai/non-tunai).	84	87,50%	89,58%	Sangat Positif
		2	Pertanyaan dan jawaban pada kartu domino mudah untuk dipahami.	88	91,67%		

No	Aspek Penilaian Respon	Butir Pernyataan		Total Skor Riil	Persentase Ketuntasan		Kriteria Kualitatif Respon
					Persepsi	Indikator	
3	Kemanfaatan	1	Permainan ini mendorong saya untuk lebih berani bertanya dan mengeluarkan pendapat.	78	81,25%	82,29%	Sangat Positif
		2	Saya merasa lebih aktif bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tantangan kartu.	80	83,33%		
4	Desain Media	1	Petunjuk penggunaan media Kartu Domino mudah untuk diikuti.	84	87,50%	89,58%	Sangat Positif
		2	Tampilan fisik kartu (warna, tulisan, dan ukuran) menarik dan nyaman digunakan.	88	91,67%		
Rata-rata Respon Klasikal Kelas X-K						**86,33%**	**Sangat Positif**

Berdasarkan data pada Tabel 3, hasil analisis angket respon menunjukkan bahwa rata-rata respon klasikal dari 24 siswa kelas X-K terhadap tingkat kepraktisan media DOKON menembus angka 86,33%. Sesuai dengan kriteria rentang respon kepraktisan, capaian ini dikategorikan ke dalam kriteria "Sangat Positif" dan secara mutlak melampaui batas minimal target Indikator Kepraktisan Media (≥61\%). Jika ditelaah lebih dalam, capaian tertinggi diraih secara kembar oleh aspek Materi (89,58%) dan aspek Desain Media (89,58%). Pada aspek materi, pernyataan butir X2.2 mencatatkan angka tinggi sebesar 91,67%, yang membuktikan bahwa draf hubungan pertanyaan-jawaban yang dirancang pada kartu sangat logis dan mudah dipahami oleh penalaran kognitif siswa. Kesuksesan ini didukung secara linier oleh aspek desain fisik (X4.2) yang juga meraih angka 91,67%. Hal ini mengonfirmasi bahwa tampilan visual media DOKON, baik dari segi ketegasan teks, komposisi warna kontras, maupun ukuran kartu yang proporsional, sangat menarik, serta nyaman saat dimanipulasi secara fisik oleh tangan siswa di atas meja kelompok.

Sementara itu, aspek Daya Tarik memperoleh persentase sebesar 83,85% dan aspek Kemanfaatan berada pada angka 82,29%; di mana keduanya tetap bertengger kokoh pada

kriteria "Sangat Positif". Meskipun butir pernyataan X1.1 (perasaan senang dan tidak bosan) mencatatkan persentase paling rendah yaitu sebesar 80,21%, draf data mentah menunjukkan tidak ada satu pun siswa yang memilih opsi "Tidak Setuju" (TS) atau "Kurang Setuju" (KS) secara ekstrem. Hasil ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan media DOKON sukses memotong kejenuhan belajar klasikal yang selama ini dikeluhkan siswa pada materi Sistem Pembayaran.

PEMBAHASAN

Penerapan media Kartu Domino Ekonomi (DOKON) pada materi Sistem Pembayaran terbukti secara empiris memberikan kontribusi yang signifikan terhadap transformasi atmosfer pembelajaran di kelas X-K SMA Negeri 1 Pandaan. Keberhasilan intervensi tindakan ini ditunjukkan oleh lonjakan rata-rata keaktifan belajar siswa klasikal yang mencapai 87,50% yang masuk dalam kriteria "Sangat Tinggi" serta persentase kepraktisan media sebesar 86,33% dengan kriteria "Sangat Positif". Melalui pelaksanaan tindakan satu siklus ini, terbukti bahwa pengalihan draf pembelajaran dari metode ceramah konvensional (*teacher-centered*) menuju metode berbasis permainan (*game-based learning*) yang melibatkan manipulasi objek fisik mampu mengaktifkan seluruh dimensi aktivitas belajar siswa secara simultan di dalam kelas.

Tingginya indeks keaktifan siswa yang merata di setiap indikator erat kaitannya dengan desain operasional media DOKON yang menuntut keterlibatan aktif sepanjang permainan. Aktivitas visual (*visual activities*) mencatatkan capaian tertinggi sebesar 94,56%, di mana komposisi warna kontras dan ketegasan teks pada media fisik ini sukses mengunci fokus perhatian visual siswa untuk meneliti setiap istilah prosedural dalam Sistem Pembayaran. Keterlibatan visual yang kuat ini secara linier merangsang aktivitas mendengarkan (*listening activities*) hingga mencapai 93,48%, karena dalam format kerja kelompok melingkar, setiap siswa dituntut untuk saling menyimak draf argumen rekan sekelompoknya demi memastikan ketepatan penyambungan kartu dari tanda *START* hingga *END*. Dinamika ini sejalan dengan konsep Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale, yang menyatakan bahwa retensi memori dan efektivitas belajar akan meningkat drastis apabila siswa tidak sekadar membaca teks verbal, melainkan terlibat langsung dalam memanipulasi objek fisik (*doing/ handling the real thing*). Melalui interaksi motorik (*motor activities*) yang mencapai 80,43%, beban kognitif siswa dalam menghafal istilah abstrak dan prosedural

seperti kliring, peran Bank Sentral, dan ekosistem non-tunai dapat direduksi menjadi aktivitas taktil yang menyenangkan.

Lebih lanjut, hidupnya atmosfer permainan kelompok berhasil memicu peningkatan pada indikator lisan (*oral activities*) dan emosional (*emotional activities*) yang keduanya kompak meraih angka 86,96%. Aturan permainan menciptakan kompetisi yang sehat, memaksa siswa untuk berani berbicara, bernegosiasi, serta mengoreksi kesalahan penempatan kartu teman sekelompoknya secara mandiri. Aktivitas mental (*mental activities*) sebesar 82,61% menjadi bukti otentik bahwa siswa mengalami proses berpikir logis-kronologis ketika menganalisis kecocokan antara draf pertanyaan di bilah kanan kartu dan draf jawaban konsep di bilah kiri kartu. Hal ini mempertegas Teori Aktivitas Belajar Paul D. Dierich bahwa penggabungan seluruh aspek aktivitas fisik, lisan, mental, dan emosional di dalam kelas akan melahirkan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Evaluasi respon siswa yang sangat tinggi sebesar 86,33% juga mengonfirmasi kepraktisan media ini, di mana aspek kualitas materi dan desain fisik kartu memimpin dengan perolehan kembar sebesar 89,58%, membuktikan bahwa spesifikasi teknis kartu (10 x 5 cm, *art paper*) sangat nyaman digunakan oleh siswa kelas X-K.

Temuan riil dalam penelitian ini didukung kuat oleh draf hasil penelitian terdahulu yang mutakhir. Sari et al. (2022) dalam studinya mengenai kartu permainan edukatif, menyimpulkan bahwa media kartu domino efektif memotong kejenuhan belajar klasikal karena menyajikan skema *learning by playing*. Senada dengan hal tersebut, Azahra & Dewi (2022) menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino pada tingkat sekolah menengah atas terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa secara instan karena format berpasangan pada kartu merangsang jembatan memori siswa untuk membedakan istilah-istilah teoretis yang mirip. Selain itu, Wardani & Rachmadyanti (2023) menegaskan bahwa modifikasi permainan kartu dalam materi ekonomi memiliki tingkat validitas ilmiah dan kepraktisan yang tinggi saat diterapkan di kelas. Keunggulan utama kartu domino terletak pada desain operasionalnya yang mewajibkan interaksi kelompok secara intensif, sehingga secara natural memicu partisipasi aktif, komunikasi interpersonal, dan kerja sama tim (Afwi & Wahyuningtyas, 2024; Nawawi et al., 2025). Hal ini terlihat pula pada meratanya data kelompok kelas X-K, di mana empat dari lima kelompok langsung menembus kriteria "Sangat Tinggi" di atas 80%, bahkan Kelompok 3 yang awalnya cenderung pasif di awal sesi, berhasil terkerek naik meraih angka 69,17% (kategori Tinggi) berkat stimulasi kerja sama tim yang diwadahi oleh media domino ini.

Secara teoretis, tingginya capaian keaktifan dan kepraktisan media ini memberikan konfirmasi empiris yang kuat terhadap keselarasan landasan teori yang telah dibangun. Temuan riil di lapangan membuktikan kebenaran Teori Aktivitas Belajar bahwa pengetahuan harus dikonstruksi secara mandiri oleh siswa melalui tindakan nyata. Keberhasilan media DOKON mengukuhkan prinsip teoretis Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*), di mana integrasi aturan main terstruktur, kompetisi sehat, dan umpan balik instan antar-anggota kelompok lewat tutor sebaya terbukti mampu mentransformasi materi Sistem Pembayaran yang awalnya teoretis-monoton menjadi sebuah pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) bagi siswa pada tingkat pendidikan menengah.

KESIMPULAN

Penerapan media Kartu Domino Ekonomi (DOKON) dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil menjawab tujuan penelitian secara tuntas dalam satu siklus tindakan, dengan mentransformasi atmosfer pembelajaran materi Sistem Pembayaran menjadi jauh lebih interaktif. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa pengalihan metode pembelajaran dari pola tekstual konvensional menuju pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan media taktil mampu merangsang dan meratakan keaktifan belajar siswa secara klasikal. Keterlibatan aktif siswa tidak lagi didominasi oleh individu tertentu, melainkan tersebar secara dinamis melalui interaksi kelompok heterogen. Keberhasilan ini membuktikan bahwa draf hubungan pertanyaan-jawaban yang terstruktur pada kartu domino efektif mengunci fokus visual, melatih ketajaman mendengarkan, serta mendorong keberanian lisan siswa melalui skema belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata yang proporsional, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi Teori Aktivitas Belajar dan konsep Kerucut Pengalaman Edgar Dale pada tingkat pendidikan menengah, khususnya dalam membuktikan bahwa konstruksi pemahaman konsep ekonomi yang bersifat prosedural akan jauh lebih optimal ketika siswa terlibat langsung memanipulasi objek fisik. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif draf inovasi media pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan mudah direplikasi oleh para guru di sekolah untuk mengatasi kejenuhan belajar klasikal pada rumpun ilmu sosial.

Berdasarkan keterbatasan tindakan yang hanya berjalan dalam satu kali siklus akibat terpenuhinya indikator keberhasilan secara instan, rekomendasi konkret untuk penelitian

selanjutnya adalah pengembangan desain penelitian ke arah eksperimen murni (*experimental research*) atau uji klinis yang lebih luas. Peneliti berikutnya dapat memperluas konteks populasi, menguji kesinambungan pengaruh media ini terhadap hasil belajar kognitif jangka panjang, atau mengintegrasikan draf permainan kartu domino fisik ini ke dalam platform digital (*hybrid game-based learning*) guna mengukur efektivitasnya pada karakteristik generasi siswa yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Afwi, V., & Wahyuningtyas, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, 9*(2), 1–14. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/PIPS/article/view/5116

Alkhairunisa, A. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di SMA Negeri 14 Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Historia Pedagogia: Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Sejarah, 13*(1), 16–25. https://doi.org/10.15294/hp.v13i01.7516

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.

Azahra, N., & Dewi, S. E. K. (2022). Can domino card be effective in elementary school instruction? *Elementary Education Journal, 1*(2), 112–119. https://doi.org/10.53088/eej.v1i2.123

Dakhlan, B. I. A. W., & da Ary, D. (2025). Domidance card learning media to increase interest and effectiveness of dance learning for grade IV students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(3), 563–574. https://doi.org/10.23887/jipp.v9i3.95635

Hamalik, O. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.

HN, M. F., Madlazim, & Supardi, Z. A. I. (2023). Application of learning technology in domino card games on a large scale and individually to the responses of senior high school students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research, 4*(1), 79–90. https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i1.273

Khotimah, U., Prawitasari, M., & Sriwati. (2025). The influence of using historical domino card learning media on the chronological thinking skills of grade X students of SMA Negeri 1 Martapura. *Jurnal Pendidikan IPS, 15*(3), 1119–1127. https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3479

Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA, 14*(2), 498–510. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595

Maharani, R. P., Badri, M. I., & Rohmawati, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Muhammadiyah Jember Tahun

2024/2025. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8*(8), 9858–9861. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9049

Nasyawa, R., & Asih, S. S. (2025). Development of learning domino card learning media to improve social science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 11*(3), 896–906. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10750

Nawawi, M. I., Widyasari, S. E. N., Amalia, D. R., Pujiati, E., & Widodo, A. T. (2025). Utilization of domino card games as instructional media for tenth graders' learning outcomes. *Journal of Applied Educational Study, 1*(2), 25–33. https://doi.org/10.64460/jaes.v1i2.87

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

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: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, dan Pembelajarannya, 7*(1), 15–25. https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2866

Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(3), 3251–3265. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687

Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. RajaGrafindo Persada.

Tahir, M. I. T., Arisah, N., Rahmadani, D. S., Mustari, M., & Wahyuni, A. S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Ekonomi. *V-MACHINE: Vocational and Mechanical Community Service Journal, 1*(2), 43–51. https://doi.org/10.69712/machine.v1i2.5663

Wardani, A. K., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kado Keju (Kartu Domino Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha) pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD), 11*(11), 1–14. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58973