

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Ancient Domino* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X.1 MA Al-Fadllyyah Tahun Ajaran 2024-2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* design. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Populasi yang diambil dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas X MA Al-Fadllyyah yang berjumlah 50 orang dengan sampel X.1 yang terdiri dari 23 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan instrumen penelitian berupa lembar angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 22 for windows yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran sejarah Indonesia kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata 0,3449 yang termasuk kategori sedang, menandakan adanya peningkatan keaktifan belajar setelah penggunaan media tersebut.

Kata Kunci: *Ancient Domino*, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Sejarah.

ABSTRACT

This study aims to examine the Influence of Ancient Domino Learning Media on Student Learning Activity in Indonesian History Learning in Class X.1 MA Al-Fadllyyah in the 2024-2025 Academic Year. This study uses a quantitative approach with the Pre-experimental method, the research design used is One Group Pretest-Posttest design. The sampling technique used in this study is purposive sampling. The population taken in this study were all students of class X MA Al-Fadllyyah totaling 50 people with a sample of X.1 consisting of 23 students. The data collection technique used was a questionnaire with a research instrument in the form of a questionnaire sheet. The data analysis technique in this study used the assistance of IBM SPSS Statistics 22 for Windows software which includes validity tests, reliability tests, normality tests and hypothesis tests. The hypothesis in this study is that there is an influence of Ancient Domino learning media on student learning activity in the Indonesian history learning process of class X.1 MA Al-Fadllyyah in the 2024-2025 academic year. The results of the hypothesis test using the Paired Sample T-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence of the Ancient Domino learning media on students' learning activity. In addition, the N-Gain calculation shows an average of 0.3449 which is included in the moderate category, indicating an increase in learning activity after using the media.

Keywords: Ancient Domino, Learning Activeness, History Learning.