

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI



**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2022 M / 1443 H**

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATICIREBON
2022 M / 1443 H

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari kesiapan siswa dan gurunya. Siswa yang merasa siap untuk belajar akan merasa termotivasi dan penuh perhatian untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami kebosanan dalam pembelajaran matematika sehingga motivasi untuk belajarnya juga menurun, oleh karena itu guru harus berupaya memelihara dan mengembangkan minat belajar siswanya. Beberapa guru dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa, sehingga membuat siswa jenuh untuk belajar matematika. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang inovatif sehingga menciptakan suasana yang berbeda yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu domino yang telah dimodifikasi dan juga untuk mengetahui keefektifan penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi trigonometri. Subjek uji coba pada penelitian ini kelas XI IPS yang berjumlah 25 siswa di MA An-Nur Kota Cirebon sebagai kelas eksperimen. Jenis penelitian ini merupakan *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, angket dan tes. Penentuan tingkat kelayakan suatu produk dilihat dari validasi ahli media serta ahli materi, dikatakan layak apabila memperoleh kriteria “tinggi”. Hasil validasi media 0,97 termasuk validitas tinggi, sedangkan hasil validasi ahli materi 0,90 termasuk validitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino layak digunakan untuk tahap uji coba produk. Uji *paired sample t test* didapat nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$ sehingga adanya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 38,51 sedangkan rata-rata sesudah diberi perlakuan sebesar 82,21 sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum menggunakan media kartu domino dan sesudah menggunakan media kartu domino.

Kata kunci: media pembelajaran kartu domino, trigonometri, motivasi belajar

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING DOMINO CARD LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING MOTIVATION

The success of learning cannot be separated from the readiness of students and teachers. Students who feel ready to learn will feel motivated and attentive to follow the learning process. However, in reality, many students experience boredom in learning mathematics so that their motivation to learn also decreases, therefore teachers must strive to maintain and develop students' interest in learning. Some teachers in learning mathematics it still use the teacher-centered lecture method to convey a material to students, thus making students bored to learn mathematics. Therefore, it is necessary to innovative learning method so as to create a different atmosphere, namely by using domino card learning media. This study aims to produce a modified domino card media product and also to determine the effectiveness of using domino card media to increase students' motivation to learn mathematics on trigonometry material. The test subjects in this study were class XI IPS, totaling 25 students at MA An-Nur, Cirebon City as the experimental class. This type of research is a *Pre-Experimental Design* with a *One Group Pretest-Posttest*. Data collection techniques using interviews, questionnaires and tests. Determination of the feasibility level of a product seen from the validation of media experts and material experts, is said to be feasible if it obtains the "high" criteria. The media validation result is 0.97 including high validity, while the material expert validation result is 0.90 including high validity. This shows that the domino card learning media is feasible to use for the product trial stage. Paired *sample t test* got the value of Sig. (2-tailed) 0.000 which means $0.000 < 0.05$ so that there is an average difference between before and after being treated using domino card learning media. The average before being treated was 38.51 while the average after being given treatment was 82.21 so it can be interpreted that there is an increase in student learning motivation between before using the domino card media and after using the domino card media.

Keywords: domino card learning media, trigonometry, learning motivation

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA**



Pembimbing I

Pembimbing II

Sirojudin Wahid, M. Pd
NIP. 19900617 201701 3 101

Hendri Raharjo, M. Kom
NIP. 19741212 200604 1 003

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Deby Anggita Eka Pradani

NIM : 1708105053

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Sirojudin Wahid, M. Pd
NIP. 19900617 201701 3 101

Cirebon, Maret 2022

Pembimbing II



Hendri Raharjo, M. Kom
NIP. 19741212 200604 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Deby Anggita Eka Pradani

NIM : 1708105053

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Cirebon, 11 Maret 2022
Pembuat Pernyataan,









Deby Anggita Eka Pradani
NIM. 1708105053

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa” oleh Deby Anggita Eka Pradani NIM. 1708105053 telah dimunaqasyahkan pada hari Rabu tanggal 23 Februari 2022 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Dr. Muhamad Ali Misri, M. Si</u> NIP. 19811030 201101 1 004	<u>17-3-2022</u>	
Sekretaris Jurusan <u>Hendri Raharjo, M. Kom</u> NIP. 19741212 200604 1 003	<u>16-3-2022</u>	
Penguji I <u>Dr. Mumun Munawaroh, M. Si</u> NIP. 19701222 199603 2 001	<u>7-3-2022</u>	
Penguji II <u>Yandi Hervandi, M. Pd</u> NIP. 19820616 201701 3 101	<u>11-3-2022</u>	
Pembimbing I <u>Sirojudin Wahid, M. Pd</u> NIP. 19900617 201701 3 101	<u>14-3-2022</u>	
Pembimbing II <u>Hendri Raharjo, M. Kom</u> NIP. 19741212 200604 1 003	<u>14-3-2022</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Farihin, M. Pd
NIP. 19610805 199003 1 004

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Deby Anggita Eka Pradani
Tempat/ Tanggal Lahir : Tegal, 21 Februari 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Taslihin
Nama Ibu : Sri Kanti
Telp./ HP : 0895348390398
E-mail : debyanggita02@gmail.com

Alamat Lengkap : Dk. Karang Moncol 1 RT 03/ RW 03 Desa Lebaksiu
Lor Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal

Riwayat Pendidikan:

1. SDN Lebaksiu Lor 03, lulus tahun 2011
2. SMP N 1 Lebaksiu, lulus tahun 2014
3. MAN Babakan Lebaksiu Tegal, lulus tahun 2017
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Sumanta, M. Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Farihin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Muhamad Ali Misri, M. Si., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Hendri Raharjo, M. Kom., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Sirojudin Wahid, M. Pd, Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Hendri Raharjo, M. Kom, Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Vivi Silvana, SE selaku kepala MA An-Nur Kota Cirebon yang telah memberikan izin tempat penelitian.

9. Rayu, S. Pd. I, MM selaku guru mata pelajaran matematika kelas XI MA an-Nur Kota Cirebon yang telah membantu dan memberi arahan kepada penulis.
10. Kedua orang tua tercinta Bapak Taslihin dan Ibu Sri Kanti yang telah memberikan dukungan baik itu moril maupun materil serta memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah penulis. Dan juga kakak tersayang Tri Fitriyani yang telah memberikan semangat serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini, serta adik-adik tercinta Ivan Ardiyansyah, Ardin Zona Maulid, dan Hilda Rizki Amelia.
11. Teman-teman terbaik saya selama kuliah Iin, Lutfi, Fitri, Ni'mah, Muji, Mayang, dan Leni yang telah memberikan canda tawa kebahagiaan dan menjadi keluarga baru bagi penulis.
12. Teman-teman satu bimbingan Nely Naelatul Izza, Lillah Nurfadlillah, Ifat Sarifayani yang telah memberikan support dan bantuannya selama bimbingan skripsi dan pengerjaan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman Sigma Satya yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terimakasih atas pertemanan selama ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 18 Maret 2022
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	4
1. 3. Batasan Masalah	5
1. 4. Rumusan Masalah.....	5
1. 5. Tujuan Penelitian	5
1. 6. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1.6.1. Manfaat teoritis	6
1.6.2. Manfaat Praktis	6
Bab II Telaah Pustaka	6
2. 1. Kajian Teori.....	6
2.1.1. Media Pembelajaran	6
2.1.2. Kartu Domino	10
2.1.3. Motivasi Belajar Matematika.....	14
2.1.4. Hasil Belajar	17
2. 2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	19
2. 3. Kerangka Berpikir.....	22
2. 4. Hipotesis Penelitian	23
Bab III Metode Penelitian.....	26
3. 1. Jenis Penelitian	26
3. 2. Desain Penelitian	26
3. 3. Tempat dan Waktu Penelitian	27

3.3.1.	Tempat Penelitian.....	27
3.3.2.	Waktu Penelitian	27
3. 4.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
3. 5.	Definisi Operasional Variabel	28
3. 6.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6.1.	Instrumen Penelitian.....	28
3.6.2.	Teknik Pengumpulan Data	32
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	32
3.7.1.	Analisis Data Kuantitatif	32
3.7.2.	Uji Prasyarat Analisis.....	35
Bab IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan	35
4. 1.	Hasil Penelitian.....	35
4.1.1.	Penggunaan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran	35
4.1.2.	Deskripsi Data Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino.....	44
4.1.3.	Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Siswa.....	46
4.1.4.	Analisis Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	59
4. 2.	Pembahasan.....	61
4.2.1.	Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino.....	61
4.2.2.	Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino	62
4.2.3.	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	62
Bab V	Kesimpulan	63
5. 1.	Kesimpulan.....	63
5. 2.	Saran	64
	daftar pustaka.....	65
	Lampiran-lampiran	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1	Aspek dan Indikator Motivasi Belajar 16
Tabel III.1	Jadwal Kegiatan Penelitian 27
Tabel III.2	Kisi-kisi lembar validasi ahli media 29
Tabel III.3	Kisi-kisi lembar validasi ahli materi 30
Tabel III.4	Penskoran Kuesioner 31
Tabel III.5	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa 31
Tabel III.6	Kriteria Tingkat Validitas Aiken's 33
Tabel III.7	Interpretasi Nilai Tes 34
Tabel III.8	Kategori Nilai Tes 34
Tabel III.9	Rumus Perhitungan Angket 35
Tabel III.10	Kriteria Indikator Angket 35
Tabel IV.1	Hasil Validasi Media oleh Ahli Media 38
Tabel IV.2	Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi 40
Tabel IV.3	Perbaikan soal 42
Tabel IV.4	Perbaikan warna bulatan 42
Tabel IV.5	Perbaikan antara warna dan teks 43
Tabel IV.6	Perbaikan soal yang buram 43
Tabel IV.7	Hasil Nilai Tes 45
Tabel IV.8	Rasa Ingin Tahu (Indikator I) 47
Tabel IV.9	Keterlibatan Siswa (Indikator II) 47
Tabel IV.10	Minat Siswa (Indikator III) 48
Tabel IV.11	Relevansi Manfaat Pembelajaran Matematika dengan Kebutuhan Siswa (Indikator IV) 49
Tabel IV.12	Relevansi Metode dengan Materi (Indikator V) 49
Tabel IV.13	Percaya Diri dalam Memahami Materi (Indikator VI) 50
Tabel IV.14	Percaya Diri Mengerjakan Soal (Indikator VII) 51
Tabel IV.15	Pemahaman Materi (Indikator VIII) 51

Tabel IV.16	Hasil Belajar (Indikator IX)	52
Tabel IV.17	Rasa Ingin Tahu (Indikator I).....	53
Tabel IV.18	Keterlibatan Siswa (Indikator II).....	53
Tabel IV.19	Minat Siswa (Indikator III).....	54
Tabel IV.20	Relevansi Manfaat Pembelajaran Matematika dengan Kebutuhan Siswa (Indikator IV)	54
Tabel IV.21	Relevansi Metode dengan Materi (Indikator V).....	55
Tabel IV.22	Percaya Diri dalam Memahami Materi (Indikator VI)	56
Tabel IV.23	Percaya Diri Mengerjakan Soal (Indikator VII)	56
Tabel IV.24	Pemahaman Materi (Indikator VIII)	57
Tabel IV.25	Hasil Belajar (Indikator IX)	57
Tabel IV.26	Rekapitulasi Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media Kartu Domino.....	58
Tabel IV.27	Rekapitulasi Angket Motivasi Sesudah Menggunakan Media Kartu Domino.....	59
Tabel IV.28	Hasil Analisis Uji Normalitas.....	60
Tabel IV.29	Hasil Uji Paired Sample T Test.....	61



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1	Media Pembelajaran Kartu Domino 11
Gambar II.2	Bagan Kerangka Berpikir..... 23
Gambar III.1	Desain Penelitian 26
Gambar IV.1	Bagian Depan Kartu Domino 37
Gambar IV.2	Bagian Belakang Kartu Domino..... 37
Gambar IV.3	Hasil Penilaian Ahli Media 39
Gambar IV.4	Hasil Penilaian Ahli Materi..... 41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Subjek Penelitian Kelas Eksperimen	69
Lampiran 2	Tampilan Produk	71
Lampiran 3	RPP Matematika Kelas XI K13.....	74
Lampiran 4	Instrumen Penelitian	82
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Materi I	105
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Materi II.....	108
Lampiran 7	Lembar Validasi Ahli Media I.....	111
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli Media II	114
Lampiran 9	Lembar Validasi Instrumen Tes	117
Lampiran 10	Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar	120
Lampiran 11	Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	124
Lampiran 12	Hasil Angket Dan Lembar Tes Pada Uji Coba Pemakaian.....	126
Lampiran 13	Data Hasil Uji N-Gain.....	131
Lampiran 14	Uji Normalitas	132
Lampiran 15	Uji Paired Sample T Test	134
Lampiran 16	Foto-foto Hasil Penelitian	135
Lampiran 17	Surat-surat Penelitian.....	136

