

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA PADA MATERI LITOSFER
DI SMAN 3 TANGERANG**



Dwi Arum Aprilianti
1402619072

Skripsi ini ditulis guna memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

ABSTRAK

Dwi Arum Aprilianti. 1402619072. Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Litosfer di SMAN 3 Tangerang. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi litosfer di SMAN 3 Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui pendekatan kuasi eksperimen yang pengambilan sampelnya menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pertimbangan pengambilan sampel didasarkan pada nilai rata-rata PAS dan jumlah siswa yang sama. Adapun sampel yang dipilih yaitu kelas X.2 sebagai kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan media kartu domino dan kelas X.5 sebagai kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan media *PowerPoint*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak bulan Oktober 2022 sampai Mei 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen meningkat sebesar 54%, sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 45%. Berdasarkan hasil pengujian persamaan dua rata-rata (*Independent Sample T-Test*) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,04 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi litosfer di SMAN 3 Tangerang. Aspek kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tinggi pada tingkatan C1, dengan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan media pembelajaran kartu domino dapat memberikan visualisasi pembelajaran yang menarik, sehingga materi mudah diingat oleh siswa. Ingatan pembelajaran siswa juga didukung oleh interaksi langsung dengan media pembelajaran, yang membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang utuh dari hasil belajar langsung jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengamati tulisan dan penjelasan lisan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan daya ingat siswa berbantuan media permainan pada kartu domino.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Domino, Hasil Belajar Kognitif, Litosfer

ABSTRACT

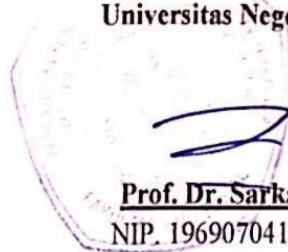
Dwi Arum Aprilianti. 1402619072. The Influence of Domino Card Learning Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in the Lithosphere Topic at SMAN 3 Tangerang. Thesis. Jakarta: Geography Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Universitas Negeri Jakarta. 2023.

This research aims to determine the influence of domino card learning media on students' cognitive learning outcomes in the lithosphere material at SMAN 3 Tangerang. The research uses a quantitative method with a quasi-experimental approach, and the sample is taken using purposive sampling technique. The sampling consideration is based on the average scores of the previous exam (PAS) and an equal number of students in each class. The selected samples for this study are Class X.2 as the experimental group, which uses domino cards as a learning media, and Class X.5 as the control group, which uses PowerPoint as a learning media. The research was conducted from October 2022 to May 2023. The results of the research show that the average scores of the experimental group have significantly improved compared to the control group. The experimental group's scores increased by 54%, while the control group's scores increased by 45%. Based on the results of the Independent Sample T-Test, the obtained Sig. (2-tailed) value is 0.04 which is less than 0.05, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence of using domino card learning media on students' cognitive learning outcomes in the lithosphere topic at SMAN 3 Tangerang. The cognitive aspect in both the experimental and control groups is high at the C1 level, with the experimental group having higher scores than the control group. This is because the domino card learning media can provide engaging learning visualizations, making the material easier to remember for students. Student learning recall is also supported by direct interaction with the learning media, providing students with a comprehensive learning experience compared to the control group that merely observes written and verbal explanations. This shows that the use of domino card learning media can enhance students' memory with the support of the game-based learning approach using domino cards..

Keywords: *Learning Media, Domino Cards, Cognitive Learning Outcomes, Lithosphere.*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



Prof. Dr. Sarkadi, M.Si
NIP. 19690704199031002

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Rayuna Handawati, S.Si., M.Pd.</u> NIP.197702232005012004 Ketua Sidang		18/08/23
2	<u>Dr. Ode Sofvan Hardi, S.Pd., M.Si., M.Pd.</u> NIP.197711262008011004 Penguji Ahli I		18/08/23
3	<u>Dr. Cahyadi Setiawan, S.Si., M.Si.</u> NIP.197908032006041003 Penguji Ahli II		14/08/23
4	<u>Prof. Dr. Muzani, Dipl-Eng., M.Si.</u> NIP.196011202000031001 Pembimbing I		14/08/23
5	<u>Dra. Asma Irma Setianingsih, M.Si.</u> NIP.196510281990032002 Pembimbing II		14/08/23

Tanggal Lulus: 26 Juli 2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Arum Aprilianti
NIM : 1402619072
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister, dan ataupun Doktor), baik di Universitas Negeri Jakarta maupun Universitas lain.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan, rumusan dan hasil penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali bantuan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan dicantumkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini.
5. Serta sanksi lainnya yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Jakarta, 16 Agustus 2023



Dwi Arum Aprilianti
1402619072



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Dwi Arum Aprilanti
NIM : 1402619072
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial / Pendidikan Geografi
Alamat email : dwiarum573@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 :

Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif
Siswa Pada Materi Litosfer di SMAN 3 Tangerang .

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, 19 Agustus 2013

Penulis

(Dwi Arum Aprilanti)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT karena berkah serta karunia-Nya, telah memberikan kekuatan serta kelancaran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Litosfer di SMAN 3 Tangerang“. Sholawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Selama proses penulisan penulis menyadari bahwa adanya dukungan, arahan serta masukan dari Bapak Prof. Dr. Muzani, Dipl-Eng., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Asma Irma Setianingsih, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi ini dan tak lupa dari berbagai pihak lainnya. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta beserta seluruh staff dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Sarkadi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta beserta seluruh staff dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Ode Sofyan Hardi, M.Si., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Serta Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
4. Dr. Cahyadi Setiawan, S.Si., M.Si. selaku Dosen Penguji II yang telah memberi saran dan masukan kepada penulis.
5. Dra. Dwi Sukanti Lestariningsih, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik. Serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Geografi,

Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya selama masa perkuliahan.

6. Kedua orang tua saya, Bapak Iwan Gunadi dan Ibu Bayu Worowati serta saudara kandung saya Eka Putri Nurjanah, Heksa Nabhan dan Nayaka Ahnaf yang telah memberikan dukungan berupa doa dan semangat kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh keluarga besar SMAN 3 Tangerang yang telah memberikan informasi dalam pengumpulan data, ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses penelitian.
8. Kepada Novi, Dhea, Shadrina, Devita, Maulida, Dita, Rani, Addina, Mursyid, Falah, Zaidan, Hafiz Riyadho dan Hafiz Ramadhan selaku teman baik yang menemani penulis dalam progress penyusunan skripsi ini.
9. Moch Alfin Nadhim, selaku sahabat baik penulis yang selalu ada dan mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Angkatan 2019 yang telah memberi semangat serta kebersamaan dari awal perkuliahan.
11. Semua pihak yang turut serta membantu dalam proses penelitian ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam melakukan penelitian ini. Oleh karena itu, penulis berharap dengan adanya kritik, saran serta usulan demi perbaikan dan penyempurnaan pada penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat membantu pembaca dalam memperoleh pemahaman dan pengetahuan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jakarta, 16 Agustus 2023

Dwi Arum Aprilianti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR	6
2.1 Deskripsi Teori	6
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.1.2 Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Permainan	10
2.1.4 Kartu Domino	12
2.1.5 Hasil Belajar.....	16
2.2 Penelitian Relevan	18
2.3 Kerangka Berfikir	20
2.4 Pengajuan Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Tujuan Penelitian	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Metode Penelitian	22
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
3.5 Teknik pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Observasi.....	24
3.5.2 Tes.....	24

3.5.3	Angket.....	24
3.5.4	Dokumentasi	24
3.6	Instrumen Penelitian	24
3.6.1	Kisi – Kisi Instrumen	25
3.6.2	Uji Coba Instrumen.....	29
3.7	Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	Deskripsi Objek Penelitian	31
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	31
4.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	32
4.2.1	Data Hasil Uji Coba Instrumen Soal	32
4.2.2	Hasil Uji Validasi.....	34
4.2.3	Hasil Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	35
4.2.4	Uji Prasyarat Analisis Data	39
4.2.5	Uji Analisis Data.....	40
4.2.6	Analisis Media Pembelajaran Kartu Domino	40
4.2.7	Kegiatan pembelajaran pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	42
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	46
4.3.1	Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Litosfer	46
4.4	Keterbatasan penelitian.....	51
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53
LAMPIRAN.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2022/2023.....	3
Tabel 2. Penelitian Relevan	18
Tabel 3. Populasi Penelitian.....	23
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	25
Tabel 5. Kisi - Kisi Penggunaan Media Kartu Domino	25
Tabel 6. Kisi – Kisi Angket Validasi Media.....	25
Tabel 7. Kisi – kisi Angket Validasi Materi	26
Tabel 8. Pedoman Penskoran Skala <i>Likert</i>	28
Tabel 9. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	29
Tabel 10. Kategori Tingkat Reliabilitas	29
Tabel 11. Profil SMAN 3 Tangerang.....	31
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen <i>Pre-Test</i>	32
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen <i>Post-Test</i>	33
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	34
Tabel 15. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	36
Tabel 16. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Pada Materi Tektonisme	37
Tabel 17. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Pada Materi Vulkansime	38
Tabel 18. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Pada Materi Seisme	38
Tabel 19. Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas.....	39
Tabel 21. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	40
Tabel 22. Perolehan Poin Kelompok Pada Kelas Eksperimen	44
Tabel 23. Perolehan Poin Kelompok di Kelas Kontrol.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969	13
Gambar 2. Bentuk Kartu Domino Secara Umum	13
Gambar 3. Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 4. Peta Lokasi Penelitian.....	22
Gambar 5. Gedung Sekolah SMAN 3 Tangerang.....	31
Gambar 6. Desain Media Kartu Domino Materi Tektonisme.....	41
Gambar 7. Desain Kartu Domino Materi Vulkanisme.....	42
Gambar 8. Desain Kartu Domino Materi Seisme	42
Gambar 9. Siswa Menyusun Media Pembelajaran Kartu Domino	43
Gambar 10. Siswa melakukan diskusi dan mengerjakan LKPD.....	43
Gambar 11. Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	45
Gambar 12. Siswa Mengerjakan LKPD.....	45
Gambar 13. Instrumen Soal <i>Post-Test</i> Nomor 15	47
Gambar 14. Pencocokan Kartu Domino Pada Materi Seisme	48
Gambar 15. Instrumen Soal <i>Post-Test</i> Nomor 13	48
Gambar 16. Pencocokan Kartu Domino Pada Materi Vulkanisme.....	49
Gambar 17. Barcode Desain Media Pembelajaran Kartu Domino	88
Gambar 18. Barcode Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>	88
Gambar 19. Barcode Panduan Permainan Kartu Domino	88
Gambar 20. Barcode Lembar Kerja Peserta Didik.....	89
Gambar 21. Lapangan Sekolah	107
Gambar 22. Sekolah SMAN 3 Tangerang	107
Gambar 23. Suasana Belajar di Kelas	107
Gambar 24. Proses Pembelajaran.....	107

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 1. Persebaran Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 36
Grafik 2. Persebaran Aspek Kognitif pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	57
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Eksperimen	70
Lampiran 3. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	79
Lampiran 4. Desain Media Pembelajaran Kartu Domino.....	88
Lampiran 5. Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>	88
Lampiran 6. Panduan Permainan Kartu Domino	88
Lampiran 7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	89
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal	89
Lampiran 9. Uji Statistik Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan <i>Independent Sample T-Test</i>	91
Lampiran 10. Selisih Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	92
Lampiran 11. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	93
Lampiran 12. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 13. Angket Penggunaan Media Kartu Domino	99
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Dilakukan Validasi Media Oleh Ahli Media	101
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Dilakukan Validasi Media Oleh Ahli Materi....	103
Lampiran 16. Surat Izin Melakukan Penelitian di SMAN 3 Tangerang	104
Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMAN 3 Tangerang...	105
Lampiran 18. Pedoman Observasi	106
Lampiran 19. Observasi di SMAN 3 Tangerang	107
Lampiran 20. Kartu Seminar Skripsi	108
Lampiran 21. Kartu Bimbingan Skripsi.....	110
Lampiran 22. Hasil Cek Plagiasi Turnitin	112
Lampiran 23. Riwayat Hidup.....	113