



Limas PGMI : Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

E-ISSN : 2807-1824

Available online at

<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi>

PENGARUH PENERAPAN METODE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Faisal¹, Yulia Trisamiha^{2*}, Nurlaeli³, Ahmad Syarifuddin⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

E-mail: amirrusdi_uin@radenfatah.ac.id¹, yuliatrisamiha_uin@radenfatah.ac.id²,
nurlaeli_uin@radenfatah.ac.id³, tastin_uin@radenfatah.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini merupakan tindak lanjut dari pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan lebih lanjut di MI Quraniah 8 Palembang pada tema 2 kenampakan tumbuhan dan hewan subtema 3 kenampakan tumbuhan pada pelajaran 1 yang valid. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif untuk melihat tindak lanjut dari bahan ajar yang telah dikemukakan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III. Minat belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan, mulai dari skor rata-rata 88,25, skor maksimal 93, hingga skor minimal 83, sedangkan kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata 80,00, skor minimal 72, dan skor maksimal 90. Sehingga dapat dituliskan bahwa ada peningkatan yang signifikan minat belajar siswa yang menggunakan metode make a match berbantuan media kartu domino dan siswa yang tidak menggunakan kartu domino. Hasil belajar siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan pengujian terima H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan derajat bebas $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$. Hasil uji hipotesis adalah $3,422 > 2,024$ $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya dapat diartikan bahwa ada pengaruh penerapan metode make a match berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran tematik kelas IIIA MI Qur'aniyah 8 terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Minat, Pengaruh Bahan Ajar Komik

Abstrak

This research is a follow-up to the development of teaching materials which have been further developed at MI Quraniah 8 Palembang on theme 2 appearance of plants and animals sub-theme 3 appearance of plants in lesson 1 which is valid. The type of research used is quantitative to see the follow-up of the teaching materials that have been raised on the interest and learning outcomes of class III students. The learning interest of the experimental class students has increased, starting from an average score of 88.25, a maximum score of 93, up to a minimum score of 83, while the control class shows an average score of 80.00, a minimum score of 72, and a maximum score of 90. So that it can be written that there is a significant increase in the learning interest of students using the make a match method assisted by domino card media and students who do not use domino cards. Student learning outcomes are in accordance with the results of hypothesis testing at a significant level of 5% ($\alpha = 0.05$). With testing accept H_0 if $t_{count} \leq t_{table}$ and reject H_0 if $t_{count} \geq t_{table}$ with degrees of freedom $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$. The results of the hypothesis test were $3,422 > 2,024$ $t_{count} > t_{table}$, meaning that it could be interpreted that there was an influence in the application of the make a match method assisted by domino card media in the thematic subjects of class IIIA MI Qur'aniyah 8 on students' interests and learning outcomes.

Keywords: Interest, The Learning Outcomes, Effect of Comic Teaching Materials

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi seluruh warga Indonesia yang sudah di atur dalam undang-undang (Depdiknas, 2003). Pendidikan adalah inti dari proses pembelajaran yang utuh dan didukung oleh berbagai komponen yang mengupayakan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensinya dalam berbagai aspek baik *kognitif, afektif dan psikomotorik*, dengan aspek yang banyak tentunya keberhasilan proses pembelajaran menjadi tanggung jawab semua stakeholder pada jenjang pendidikan.

Keberhasilan sebuah pendidikan yang di laksanakan oleh guru di sekolah di pengaruhi oleh daya tarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga timbul perasaan senang pada diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut juga senada dengan penelitian yang di sajikan oleh Candace Walkington and Matthew L. Bernacki, *“As educators seek ways to enhance student motivation and improve achievement, promising advances are being made in adaptive approaches to instruction. Learning technologies are emerging that promote a high level of personalization of the learning experience. One type of personalization is context personalization, in which instruction is presented in the context of learners’ individual interests in areas like sports, music, and video games. Personalized contexts may elicit situational interest, which can in turn spur motivational and metacognitive states like positive affect and focused attention”* (Bernacki, 2014) dan penelitian dari Zainudin Sebagai pendidik di era globalisasi dalam menyambut era milenial sangatlah diperlukan pembaruan metode pembelajaran dengan dilengkapi media pembelajaran yang sesuai keperluan dalam pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran PAKEM menggunakan aplikasi “English Children” sebagai penunjang dalam pembelajaran seperti LCD Proyektor, Aplikasi English Learning (Zainuddin & Fatoni, 2021), berdasarkan pernyataan di atas bahwa minat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada jenjang sekolah Dasar yang di jabarkan piaget perkembangan kognitif anak mengikuti beberapa tahapan, dimana siswa kelas 3 Sekolah Dasar memasuki tahap ketiga, yaitu masa konkrit operasional pada usia 7-11 tahun. (Sunarto, 2008) Diketahui bahwa “siswa kelas rendah memiliki karakteristik belajar dengan hal-hal yang konkrit, yaitu yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba dan diutak-atik”. (Daryanto, 2014). Penentuan media sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik yang memiliki hubungan dengan hasil belajar pada siswa jenjang sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.

Faktanya meski semua *stakeholder* mengetahui dan memahami bahwa salah satu indikator keberhasilan dari proses pembelajaran adalah minat peserta didik dan media yang

di kembangkan oleh guru, belum sepenuhnya semua sekolah/Madrasah mengembangkan kebutuhan peserta didik yang menginginkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik yang sejatinya sudah pemerintah desain melalui pembelajaran Tematik yang menjadi model pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang di berlakukan dari tahun 2013 Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang efektif diterapkan di Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah karena batasan-batasan antara materi dari pembelajaran sudah tidak terlalu tampak karena terpadu dalam satu tema. Tema ini memberikan keuntungan kepada siswa yaitu siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks yang jelas, sehingga siswa terlibat lebih aktif dan kreatif untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pembelajaran sekaligus mempelajari materi pelajaran yang lain. (Rusman, 2016)

Proses pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, yang melibatkan banyak komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dilakukan dalam melakukan pekerjaan.(Wina Sanjaya, 2012) Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya komunikasi. Komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang yang bermakna sebagai panduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan yang dilakukan seorang kepada yang lain, baik secara tatap muka maupun melalui media dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komunikasi yang berupa interaksi pendidikan antara tenaga pengajar dan peserta didik. Proses intaraksi ini membutuhkan sarana dan prasarana, salah satunya bahan ajar. (Sadiman dan Arif Sukandi, 1990)

Pemilihan bahan ajar oleh guru sangatlah penting untuk diperhatikan agar dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa. Pemilihan bahan ajar dalam pembelajaran juga mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan bahan ajar yang menarik, sesuai dengan perkembangan siswa, serta sesuai dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan akan memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. (Andi Prastowo, 2014), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih lanjut media yang sudah di kembangkan, apakah ada pengaaruh bahan ajar terhadap minat dan hasil belajar peserta didik seperti yang di jabarkan oleh Hasil penelitian

menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan bahan ajar buku tematik berbantuan video) lebih baik daripada kelas kontrol (menggunakan pembelajaran ceramah). Rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 78,50 dengan persen ketuntasan 90, 90%, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,30 dengan persen ketuntasan 60,60%. Uji t juga menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol ($t_{hitung} (2,358) > t_{tabel}(1,997)$). (Septianingrum, 2017) dan penelitian dari Ari Metalin penggunaan bahan ajar tematik ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Bahan ajar tematik berbasis kontekstual dengan pendekatan literasi dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang disamping bahan ajar utama (Puspita & Purwo, 2019). *This study concluded that the education system made adjustments due to Pandemic Covid-19, one of them was learning media where previously the system through face-to-face directly became online learning. To realize this learning, teachers used various platforms such as WhatsApp, YouTube, Email, Edmodo, and others* (Zaini et al., 2021). Melihat hasil penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk melanjutkan hasil bahan ajar di ujikan untuk melihat minat dan hasil bahan ajar yang di kembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Menurut Sugiyono eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. (Sugiyono, 2015), (sugiyono, 2014) Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada peserta didik.

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *only Post-test Control Group Design*, dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda yang mana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan metode *make a mach* berbantuan kartu domino, sementara itu pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran kartu domino. Kemudian, pada akhir pembelajaran peserta didik dari kelas eksperimen dan kontrol diberikan *post-test* (tes akhir) yang bertujuan untuk membandingkan sejauh mana minat belajar serta kemampuan belajar peserta didik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III, sampel yang digunakan berjumlah 20 orang kelas III A dan 20 orang kelas III B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik

analisis Data yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Anas Sudjono, 2018). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti sebaran normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui perhitungan secara statistik menyatakan bahwa antara kedua kelas yang akan diberikan perlakuan memiliki kemampuan yang sama. Dan uji hipotesis dilakukan untuk melihat adakah pengaruh dari metode *make a match* berbantuan media kartu domino yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini sebanyak 40 peserta didik kelas III A dan III B di MI Qur'aniyah 8 Palembang dijadikan sampel untuk data penelitian. Peserta didik diberikan angket minat belajar beserta tes hasil belajar sebagai review untuk melihat apakah ada dampak dari metode *make a match* berbantuan media domino pada pembelajaran tematik.

Berikut hasil *post-test* angket minat belajar peserta didik yang didapat sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Post-Test Angket Minat Belajar Peserta Didik

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	20	20
2	Jumlah Nilai	1765	1600
3	Nilai Minimum	83	72
4	Nilai Maksimum	93	90
5	Rata-rata	88.25	80.00

Berdasarkan data diatas dapat menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, dimulai dari nilai rata-rata 88.25, nilai maksimum 93, sampai dengan nilai minimum 83 yang terjadi pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 80.00, nilai minimum 72, dan nilai maksimum 90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan media kartu domino dengan peserta didik yang tidak menggunakan kartu domino.

Sedangkan berikut merupakan hasil distribusi frekuensi dari hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memperoleh data berikut:

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	20	20
2	Nilai Minimum	65	25
3	Nilai Maksimum	100	65
4	Rata-rata	84,9	66,7
5	Varians	379,69	183,75

Dari tabel hasil analisis deskriptif diatas diperoleh hasil belajar tematik dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan kartu domino pada kelas eksperimen memiliki nilai minimum 65, nilai maksimum 100, dengan rata-rata 84.9, serta varians 379,69. Sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh hasil belajar tematik memiliki nilai minimum 25, nilai maksimum 65, dengan rata-rata 66,7, dan varian 183,75. Sementara itu untuk mengetahui pengaruh metode *make a match* berbantuan media domino peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas sebelum menentukan uji t. hal ini dilakukan untuk melihat apakah sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji *statistic* menjadi tidak *valid*.

Tabel 1.3 Uji Normalitas

Kelas	Perhitungan Data <i>Posttest</i>	Batas penentuan	Keterangan
Eksperimen	-0,505	$-1 < Km$	Normal
Kontrol	0,543	< 1	

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemiringan kurva (Km) dengan nilai antara -1 dan 1 ($-1 < Km < 1$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data terdistribusi normal dan masuk sebagai syarat untuk uji hipotesis parametrik. Maka, dapat dilanjutkan ke uji homogenitas. Uji homogenitas mempunyai tujuan untuk mengetahui perhitungan secara statistik yang menyatakan bahwa antara kedua kelas yang akan diberikan perlakuan memiliki kemampuan yang sama. Berikut hasil yang diperoleh dari uji homogenitas;

Tabel 1.4 Uji Homogenitas

	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N	20	20
Mean	44,8	45,3
s ²	141,33	81,75
S	11	9

Jadi, berdasarkan perhitungan dk pembilang dan penyebut dengan taraf signifikan 5% maka harga F_{tabel} yaitu 2,165 dan F_{hitung} yaitu 1,729. Nilai F_{hitung} ternyata lebih kecil daripada F_{tabel} yaitu $1,729 < 2,165$ sehingga varians kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen, dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis komparasi.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji 't' dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode *make a match* berbantuan kartu domino dengan analisis t-tes pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan kriteria pengujian terima H_0 apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan tolak H_0 apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$. Setelah dilakukan perhitungan, maka didapatkan hasil analisis uji 't' sesuai dengan tabel. Berikut hasil uji t:

Tabel 1.5 Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
3,422	2,024	Hipotesis nol ditolak

Dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis diatas $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,422 > 2,024$, artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan metode *make a match* berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran tematik kelas IIIA MI Qur'aniyah 8 terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Media dalam proses pembelajaran merupakan instrumen yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dampak tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Hestuaji kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. (Hestuaji et al., 2013). Media pembelajaran kartu domino dapat dijadikan alternatif untuk memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di kelas.

Jika merujuk pada pendapat Saputri yang mengatakan bahwa minat belajar merupakan suatu hal yang dilakukan atas keinginan dari dalam dan luar diri personal karena merasa senang terhadap hal yang akan dilakukan (Risnanosanti, 2022). Slameto juga menjelaskan bahwa indikator dari minat belajar itu terdiri dari: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan peserta didik. (Slameto, 2010) Minat belajar pada kelas eksperimen ini terlihat dari antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan media kartu domino. Peserta didik sangat tertarik untuk menggunakan media kartu domino, mereka saling bertukar pendapat, mengikuti pelajaran dengan teratur, terlibat langsung dengan kegiatan belajar mengajar, antusias, aktif dan berani dalam kegiatan belajar mengajar. Metode *make a match* berbantuan kartu domino pada pembelajaran tematik ini tentu dapat mengembangkan keterlibatan fisik, mental dan emosional peserta didik. peserta didik memiliki rasa percaya diri untuk mengekspresikan apa yang mereka ketahui. Dengan metode *make a match* berbantuan media kartu domino ini membuat peserta didik berminat dalam mengikuti pembelajaran, jika seseorang memiliki minat terhadap suatu aktivitas maka mereka bisa menyukai dan memperhatikan aktivitas itu dengan rasa senang sehingga peserta didik menjadi lebih mudah mengingat pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.

Hal ini sesuai dengan Slameto yang mengatakan “bahwa metode pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari sekolah”. Sependapat dengan itu Nurfitriani dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga matematika kartu domino terhadap minat dan hasil belajar siswa. (Nurfitriyanti & Lestari, 2016). Hasil belajar pada peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai matematika pada kedua kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino logaritma minat dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest peserta didik sebelum diberikan pembelajaran adalah 14,03 untuk kelas eksperimen dan 16,37 untuk kelas kontrol. Setelah diberikan pembelajaran yang berbeda maka nilai rata-rata posttest peserta didik menjadi 27,03 untuk kelas eksperimen (kartu domino logaritma) dan 26,83 untuk kelas kontrol (tanpa kartu domino logaritma).

Jika ditinjau dari analisis data hasil penyebaran angket untuk melihat sejauh mana minat belajar peserta didik kelas III A dan III B kedua sampel terlihat bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 88,25 lebih besar dibandingkan rata-rata minat belajar peserta

didik kelas kontrol sebesar 80,00. Dalam hal ini media pembelajaran kartu domino memberikan dampak yang lebih baik, yang mana peserta didik juga terlibat langsung untuk bekerja sama dalam menemukan pasangan pada kartu domino yang lain dan mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, dan mencari jawaban.

Dengan pembelajaran menggunakan metode *make a match* berbantuan media kartu domino ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana peserta didiklah yang berusaha mencari jawaban dari kartu domino yang dimilikinya. Dari hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sesuai dengan hasil uji hipotesis pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan kriteria pengujian terima H_0 apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan tolak H_0 apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) = ($n_1 + n_2 - 2$). Didapatkan hasil uji hipotesis yaitu $3,422 > 2,024$ $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan metode *make a match* berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran tematik kelas IIIA MI Qur'aniyah 8 terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Juliandri, Dedy (2020:17-25) yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan media kartu domino logaritma lebih tinggi dari pada minat dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media kartu domino logaritma. Hasil uji statistik menunjukkan minat belajar siswa menggunakan media kartu domino logaritma pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata = 98,46 sedangkan pembelajaran tanpa menggunakan kartu domino logaritma pada kelas eksperimen diperoleh data rata-rata minat belajar siswa = 96,16. Sedangkan setelah dilakukan uji t didapat hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,70 > 0,361$ hasil pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya terdapat peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran kartu domino logaritma di kelas X SMK Swasta Reis Cendekia Tembung. (Panjaitan & Indriani, 2020)

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan* (Cetakan ke). Rajawali Press. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1177285>
- Andi Prastowo. (2014). *Andi Prastowo, Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Kencana.
- Bernacki, C. W. and M. L. (2014). MOTIVATING STUDENTS BY "PERSONALIZING" LEARNING AROUND INDIVIDUAL INTERESTS: A CONSIDERATION OF THEORY, DESIGN, AND IMPLEMENTATION ISSUES. *Emerald Group Publishing*, 28(2), 139-179.

- Daryanto. (2014). *pembelajaran tematik, terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)* (1st ed.). Gava Media. <https://pustakabali.baliprov.go.id/opac/detail-opac?id=38618>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No 20 Tahu 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hestuaji, Y., WA, S., & Riyadi. (2013). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan FKIP UNS*, 3(1), 1–6.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 247–256.
- Panjaitan, D. J., & Indriani, I. (2020). Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(2), 17–25.
- Puspita, A. M. I., & Purwo, S. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Literasi Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i1.4426>
- Risnanosanti. (2022). *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (1st ed.). Literasi Nusantara.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (7th ed.). PT. Raja Grafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1140001>
- Sadiman dan Arif Sukandi. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (1st ed.). Rajawali Press.
- Septianingrum. (2017). Pengaruh Bahan Ajar Buku Tematik Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2), 224–234.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya* (Edisi revi). Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1046779>
- sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabetha.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*. Alfabetha.
- Sunarto. (2008). *Sunarto.2008.Perkembangan Peserta Didik, hal.24* (1st ed.). Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=671243>
- Wina Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Edisi 1 Ce). Kencana Persada Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1146639>
- Zaini, H., Afriantoni, Hadi, A., Sofyan, F. A., Faisal, Padjrin, & Hamzah, A. (2021). Covid-19 and Islamic Education in School: Searching for Alternative Learning Media. *Webology*, 18(1), 154–165. <https://doi.org/10.14704/WEB/V18I1/WEB18080>
- Zainuddin, M., & Fatoni, M. (2021). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN PAKEM MENGGUNAKAN APLIKASI ENGLISH CHILDREN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 111–122. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1070>