



Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi di SMAN 54 Jakarta

Anisa Julia Ramdhani¹, Dwi Sukanti Lestariningsih², Lia Kusumawati³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Received: 04 Desember 2023

Revised: 08 Januari 2024

Accepted: 01 Februari 2024

This study aims to determine the effect of the use of learning media Domino Geography on the learning outcomes of class X students at SMAN 54 Jakarta. Experimental research with Nonequivalent Control Group Design using a control class and an experimental class using a purposive sampling sample. Collecting data obtained from the value of the Pre-Test and Post-Test questions. In this research, instrument test, data test as analysis requirements, and data analysis test. The instrument is declared valid and reliable, and the data is declared normal and homogeneous. Based on the results of the data that has been tested for data analysis, that there is an influence on the learning outcomes of students in the experimental class which experienced a significant increase by obtaining an average score of 87.22 out of 57.63. While the control class obtained an average value of 53.75 to 81.66. This conclusion is supported by the results of the Sig. on the unpaired T test of 0.001 which means H_0 is rejected and H_a has a positive effect on improving class X learning outcomes at SMAN 54 Jakarta after using the Domino Card Geography media in the geography learning process.

Keywords: Learning Media, Geographic Domino Cards, Learning Outcomes, Students.

(*) Corresponding Author: Julianisaa10@gmail.com

How to Cite: Ramdhani, A. J., Lestariningsih, D. S., & Kusumawati, L. (2024). Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi di SMAN 54 Jakarta. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10637660>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan mampu berkembang dan bahkan bisa terbelakang dalam banyak hal. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsinya individu dalam masyarakat, tetapi juga membantu dalam pembentukan kepribadian, etika, dan moral seseorang. Dalam konteks hak asasi manusia, pendidikan diakui sebagai hak setiap warga negara. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa hak ini terpenuhi dan bahwa pendidikan tersedia untuk semua orang tanpa diskriminasi.

Kebijakan pemerintah untuk mewajibkan 12 tahun pendidikan formal, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki akses ke pendidikan yang memadai. Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang pendidikan menengah di Indonesia yang dilanjutkan setelah melaksanakan Sekolah

Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Pada tingkat sekolah menengah atas (SMA), peserta didik biasanya mengikuti pendidikan dari Kelas 10 hingga Kelas 12. Peran guru di sekolah menengah atas (SMA) sangat penting dalam membimbing dan mengajar peserta didik hingga mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, penilaian peserta didik tidak hanya berfokus pada peringkat atau perbandingan antar peserta didik, tetapi lebih menekankan pada pengembangan karakter dan potensi masing-masing individu. Kurikulum ini menekankan pentingnya mengakomodasi bakat dan kecerdasan setiap peserta didik. Prinsip dari Kurikulum Merdeka belajar adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa beban yang berat akibat tuntutan pencapaian.

Namun, penting untuk diingat bahwa kurikulum merdeka belajar masih relatif baru dan sedang dalam tahap pengembangan di Indonesia. Implementasinya dapat bervariasi antara sekolah dan daerah, Oleh karena itu, guru diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan aktif. Guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Pembelajaran harus kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan banyak model, metode, dan media pembelajaran yang tersedia. Guru harus kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah membuat media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan mudah diingat untuk peserta didik. Beberapa ciri-ciri media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum Merdeka adalah video pembelajaran, aplikasi pendidikan, modul pembelajaran, game edukasi dalam aktivitas belajar.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang lebih berfokus pada mempelajari bumi menggunakan berbagai ilmu pendukung dalam sudut pandang geografi yang menggunakan pendekatan kompleks wilayah, keruangan, dan lingkungan. Karena itu, selain studi di lapangan, media pembelajaran di kelas sangat penting untuk mendukung pembelajaran geografi. Dalam pembelajaran geografi, guru menggunakan berbagai media audio-visual, model (mock-up), komputer berbasis SIG, slide, objek nyata yang memanfaatkan lingkungan sekitar, dan video pembelajaran.

Suheir Hassan Khairelseed Dafalla, (2016) "The Impact Of Educational Games On The Academic Achievement Of Fifth Grade Students In Science", dalam jurnalnya mengatakan bahwa "The strategy of educational games the motivations and desires of the students in the experimental group which helped to achieve the goals of the lesson" (Strategi permainan edukasi memotivasi keinginan peserta didik dan membantu mencapai tujuan pembelajaran). Oleh karena itu, dalam pernyataan tersebut permainan edukasi mampu menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta terjadinya interaksi antara individu. Karena dalam permainan edukasi banyak hal positifnya.

Tujuan menggunakan media tersebut untuk menyediakan media pembelajaran yang menggabungkan belajar dan bermain, agar pembelajaran semakin menarik dan efektif, khususnya pada peserta didik kelas X. Tujuan lain dari pengaruh media kartu Domino Geografi adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, mutu

proses pembelajaran meningkat, akhirnya hasil belajar pun meningkat pula. Oleh karena itu, dengan adanya media tersebut, diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran Geografi. Mereka dapat belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian yang dilakukan peneliti adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMAN 54 Jakarta”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen memiliki beberapa bentuk desain, yaitu: 1) Pre- experimental design; 2) True experimental design; 3) Factorial experimental design; 4) Quasi experimental design” (Sugiyono, 2012). Metode eksperimen yang dilakukan menggunakan desain penelitian dengan jenis quasi experimental design. Desain quasi experimental design adalah pengembangan dari true experimental design (Sugiyono, 2013:77). Pada penelitian *Quasi Experimental Nonequivalent Control Grup Design* ini dilaksanakan menggunakan media pembelajaran Kartu Domino Geografi pada kelas eksperimen secara berkelompok sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan *PowerPoint*.

Pada penelitian ini populasi yang diambil yaitu seluruh siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta tahun ajaran 2022/2023. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Dengan menggunakan purposive sampling, sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria atau pertimbangan tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana yang dilakukan dalam teknik random. Peneliti memilih peserta didik kelas X-D dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk diteliti. Dikarenakan kriteria yang ditetapkan yaitu kelas X-D merupakan salah satu kelas yang pasif, kurangnya motivasi dalam belajar, dan minimnya hasil belajar, serta takut dan malu mengungkapkan ide-ide maupun penyelesaian latihan soal yang sesuai dengan pertimbangan oleh peneliti.

Prosedur penelitian yang dilakukan dimulai dari tahapan: (1) menyiapkan instrumen tes respon peserta didik, media permainan Kartu Domino dan *power point* (2) melakukan penelitian di kelas selama 3 pertemuan di SMAN 54 Jakarta, (3) mengolah data menggunakan *software IBM SPSS* dan *Microsoft Excel* untuk membuktikan hipotesis penelitian dalam mengetahui pengaruh media pembelajaran Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi litosfer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi litosfer di SMAN 54 Jakarta. Dalam penelitian ini, yang berperan langsung dalam proses pembelajaran adalah guru dan peneliti berperan mengawasi sebagai pengamat, mulai dari pemberian materi melalui media yang digunakan hingga pengujian

menggunakan instrumen tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun oleh peneliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 72 peserta didik yang terdiri dari 36 peserta didik kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajarannya yakni Kartu Domino Geografi, dan 36 peserta didik kelas kontrol dengan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa *power point*.

Media Pembelajaran

Sudjana (2001) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media pendidikan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008). Disamping itu, media pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah (Hamalik 2008). Media juga merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2006).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah (metode atau teknik) yang dapat digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, yakni pengajar atau guru untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada komunikan yaitu pelajar atau peserta didik.

Kartu Domino

Kartu Domino adalah permainan yang sistemnya mudah dan sudah dikenal oleh masyarakat luas. Permainan domino pada umumnya berupa kartu yang terbuat dari kertas sedikit tebal berukuran kecil atau bisa dibuat desain melalui media digital kemudian di cetak berbentuk persegi panjang dan setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang. Permainan domino ini biasa dimainkan oleh beberapa orang yang nantinya memainkannya dengan mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain. Permainan kartu domino dalam penelitian ini berisikan dan disesuaikan dengan materi pelajaran Geografi yaitu materi Dinamika Litosfer. Adapun aturan permainan dalam penggunaan media kartu domino pada penelitian ini adalah:

- a. Guru menjelaskan atau mereview materi yang sudah disampaikan setelah itu guru menjelaskan aturan dari permainan kartu domino sampai peserta didik benar – benar paham bagaimana cara bermain, sehingga permainan domino dapat dimulai.
- b. Kartu sebanyak 48 buah dengan ukuran 5x10 cm, dimana masing- masing kartu memiliki 3 unit kartu yang berbeda sub bab materi.
- c. Permainan ini dimainkan 4 orang.
- d. Kemudian kartu dikocok, setelah selesai dikocok kartu dibagikan kepada semua pemain dengan jumlah yang sama.
- e. Maka setiap pemain memiliki 4 kartu.
- f. Kemudian guru akan menghitung sampai 3 sebagai patokan permainan dimulai.
- g. Pemain pertama akan ditunjuk oleh guru, kemudian pemain kedua dan seterusnya dilanjutkan searah jarum jam.
- h. Secara bergiliran pemain meletakkan kartu sesuai dengan kartu yang ditaruh.
- i. Jika pemain tidak menemukan kartu yang sama, maka pemain tersebut tidak

dapat giliran bermain.

Papan berakhir dan pemain dikatakan menjadi pemenang jika salah satu pemain berhasil menghabiskan kartunya terlebih dahulu. Atau permainan dikatakan berakhir jika sudah tidak ada kartu yang sesuai. Dan pemain dikatakan menjadi pemenang jika pemain tersebut memiliki sisa kartu yang paling sedikit dan menurut Rivai dalam Arsyad (2011: 30) bahwa Kartu Domino memiliki keunggulan yaitu:

1. Peserta didik merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran geografi karena dapat belajar sambil bermain.
2. Tanpa disadari peserta didik melakukan latihan soal berulang kali sehingga tingkat pemahaman peserta didik semakin meningkat.
3. Hasil belajar peserta didik juga akan lebih meningkat karena sering melakukan latihan soal dengan permainan.

Dengan adanya stimulus dan respon yang dilakukan secara berulang-ulang maka akan memperkuat ingatan dan dapat tersimpan ke dalam long term memory peserta didik. Setiap media tentunya juga memiliki kelemahan seperti halnya Media Kartu Domino. Menurut Latuheru (1988: 115) permainan kartu memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

1. Efektifitas belajar melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih khusus serta bagaimana memanfaatkannya.
2. Penggunaan bahan untuk permainan biasanya memerlukan suatu pengaturan khusus.
3. Bahan permainan mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup besar.
4. Membutuhkan adanya diskusi-diskusi sesudah permainan demi keberhasilan pembelajaran.
5. Waktu dalam hal ini merupakan rintangan yang sangat berarti, belajar secara induktif memang membutuhkan waktu jika dibandingkan dengan mengajar langsung.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing seperti halnya Media Kartu Domino. Namun, media kartu adalah permainan yang populer dikalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Media kartu digunakan dalam pembelajaran melalui suatu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan peserta didik dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Dananjaya, Utomo 2013:165). Untuk itu diperlukan media pembelajaran berupa permainan domino card dalam mengatasi hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Hasil Belajar Kognitif

Menurut Oemar Hamalik, (2005) hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya yang sebelumnya tidak tahu apa-apa sekarang menjadi tahu. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh dan dicapai melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Iskandar, 2011) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari terjadinya proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yakni berupa tes yang telah diberikan secara tertulis maupun lisan.

Litosfer

Litosfer merupakan bagian paling atas dari lapisan-lapisan yang ada di bumi. Litosfer terbentuk dari penggabungan dua kata dari bahasa Yunani yakni, “Lithos” yang berarti batuan, dan “Sphera” yang berarti bulatan. Dapat disimpulkan bahwa, litosfer adalah lapisan batuan yang membentuk kulit bumi. Menurut Suess dan Wiechert, litosfer meliputi: 1) Kerak bumi (crust) dengan tebal bisa mencapai 30 sampai dengan 70 km dan merupakan lapisan batuan yang terdiri dari batu-batuan basa dan masam; 2) Selubung bumi (mantle) dengan tebal bisa mencapai 1.200 km; 3) Inti luar (outer core) dengan ketebalan 1.700 km; 4) Inti dalam (inner core) dengan jari-jari 3.500 km.

Berdasarkan struktur bumi, terdapat teori tektonik lempeng. Teori tektonik lempeng adalah teori dalam bidang geologi yang dikembangkan untuk memberi penjelasan terhadap adanya bukti-bukti pergerakan skala besar yang dilakukan oleh litosfer bumi. Teori ini telah mencakup dan juga menggantikan Teori Continental Drift yang lebih dahulu dikemukakan pada awal abad ke 20-an dan konsep seafloor spreading yang dikembangkan pada tahun 1960-an (Ribkahwati, 2012).

fenomena geosfer pada sub bab litosfer mencakup beberapa topik yakni Karakteristik Lapisan Bumi, Tektonisme, Vulkanisme, Tenaga Eksogen (Pelapukan, Erosi, Mass Wasting, dan Sedimentasi).

Uji Validitas

Uji validitas ini memiliki jumlah responden sebanyak 36 orang peserta didik dengan masing-masing item soal berjumlah 20 butir. Jika nilai Signifikansi (Sig.) 2-tailed < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan valid. Namun jika nilai Signifikansi (Sig.) 2-tailed > 0,05 dapat disimpulkan bahwa item soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan tabel 15, dapat dilihat dari 20 item soal diperoleh nilai Signifikansi (Sig.) 2-tailed < 0,05 pada masing-masing item pertanyaan maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pada penelitian ini dinyatakan valid.

No. Soal	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	Simpulan
Soal_1	0,469	0,006	Valid
Soal_2	0,472	0,006	Valid
Soal_3	0,407	0,019	Valid
Soal_4	0,503	0,003	Valid
Soal_5	0,479	0,005	Valid
Soal_6	0,407	0,019	Valid
Soal_7	0,442	0,010	Valid
Soal_8	0,347	0,048	Valid
Soal_9	0,494	0,003	Valid
Soal_10	0,407	0,019	Valid
Soal_11	0,492	0,004	Valid
Soal_12	0,427	0,013	Valid
Soal_13	0,494	0,003	Valid
Soal_14	0,372	0,033	Valid

Soal_15	0,360	0,040	Valid
Soal_16	0,539	0,001	Valid
Soal_17	0,659	0,000	Valid
Soal_18	0,419	0,015	Valid
Soal_19	0,485	0,004	Valid
Soal_20	0,412	0,017	Valid

Uji Reliabilitas

Berdasarkan Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel dengan metode Cronbach's Alpha diperoleh nilai hitung sebesar 0,797. Apabila mengacu pada kriteria nilai Cronbach's Alpha (Sugiyono, 2009), instrumen angket pada penelitian ini dinyatakan tinggi karena berada pada rentang 0,80 - 1,00.

Nilai Hitung <i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan	Kesimpulan
0,797	0.0-0.20 0,20-0,40 0,40-0,60 0,60-0,80 0,80-0,100	angat Rendah Rendah Cukup Tinggi Sangat Tinggi	Tinggi

Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Jumlah peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 36 peserta didik. *Pre-Test* berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

No	Data	Hasil <i>Pre-Test</i>	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	36	36
2	Rata-Rata	57,63	53,75
3	Minimum	30	30
4	Maksimum	85	75
5	Modus	55	45
6	Median	55	55
7	Simpangan Baku	14,95	13,54

Berdasarkan tabel di atas, nilai N atau jumlah peserta didik, sama-sama berjumlah 36, seperti yang ditunjukkan dalam tabel. Nilai tertinggi di kelas eksperimen adalah 85 dan di kelas kontrol 75, sedangkan nilai terendah di kelas eksperimen dan kontrol sama-sama 30, simpangan baku pada kelas eksperimen

14,95 dan di kelas kontrol 13,54. Ada kesimpulan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan nilai rata-rata yang kecil, dengan perbedaan rata-rata 3,88 antara keduanya.

Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Jumlah peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 36 peserta didik.

<i>Hasil Post-Test</i>			
No	Data	Kelas	Kelas
		Eksperimen	Kontrol
1	N	36	36
2	Rata-Rata	87,22	81,66
3	Minimum	70	45
4	Maksimum	100	100
5	Modus	85	85
6	Median	87,50	82,50
7	Simpangan Baku	8,057	10,48

Berdasarkan tabel di atas, hasil *Post-Test* kedua kelas menunjukkan perbedaan sebesar 5,56. Nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan 87,22 dengan nilai tertinggi 100, dan nilai kelas kontrol 81,66 dengan nilai tertinggi 100. Kelas eksperimen memiliki simpangan baku 8,057, sedangkan kelas kontrol memiliki simpangan baku 10,48. Tujuan dari *Post-Test* adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran, baik dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Domino Geografi di kelas eksperimen dan tanpa menggunakannya di kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel yang diteliti memiliki distribusi normal. Nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 menunjukkan distribusi normal, sedangkan nilai Signifikansi < 0,05 menunjukkan distribusi yang tidak normal.

Jenis Data	Nilai Sig.	Nilai Rujukan	Simpulan
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	0,200	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Eksperimen	0,096	0,05	Normal
<i>Pre-Test</i> Kontrol	0,128	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Kontrol	0,172	0,05	Normal

Berdasarkan pengujian normalitas, nilai Signifikansi (Sig.) dapat terlihat di tabel diatas, yakni berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada data hasil penelitian, diperoleh nilai Sig. dari keempat data sebesar 0,200 untuk Pre-Test kelas eksperimen, 0,086 untuk Post-Test kelas eksperimen, 0,200 untuk Pre-Test Kelas Kontrol, dan 0,200 untuk Post-Test Kelas Kontrol. Semua data memiliki nilai Sig. yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria uji, semua data bersifat normal persebarannya karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel dari populasi yang diteliti memiliki karakteristik yang sama. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata tes peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian dalam uji homogenitas apabila nilai Signifikansi (Sig.) Based on Mean $> 0,05$ maka data bersifat homogen. Namun apabila nilai Signifikansi (Sig.) Based on Mean $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen.

Jenis Data	Nilai (Based on Mean)	Sig. on	Nilai Rujukan	Kesimpulan
Hasil Belajar	0,295		0,05	Homogen

Data hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada data tabel diatas. Berdasarkan hasil yang didapat dari uji homogenitas, diperoleh nilai Sig. Based on Mean sebesar 0,295. Apabila mengacu pada kriteria pengujian, maka data bersifat homogen karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05.

Uji Persamaan Dua Rata-rata (*Independent Sample T-Test*)

Pengujian selanjutnya yaitu dilakukan uji persamaan dua rata-rata (*Independent Sample T-Test*) untuk mengetahui sejauh mana perbedaan hasil belajar peserta didik. Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X D SMA Negeri 54 Jakarta.
- H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X D SMA Negeri 54 Jakarta.

Berdasarkan hipotesis tersebut, maka dapat ditentukan suatu kaidah keputusan untuk menentukan hipotesis dalam penelitian ini. Kaidah keputusan tersebut sebagai berikut.

- Jika Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak, H_a diterima
- Jika Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

Jenis Data	Nilai Signifikansi	Nilai Rujukan	Simpulan
Selisih <i>Post-Test</i> & <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,001	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan pengujian persamaan dua rata-rata (*Independent Sample T-Test*), diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, jika mengacu pada kaidah keputusan uji hipotesis, dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi litosfer kelas X di SMAN 54 Jakarta.

Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah semua data diperoleh, perlu dilakukan pengujian pada jenis data. Uji yang dilakukan antara lain adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T. Hasil uji normalitas yang dilakukan yaitu nilai signifikansi Pre-Test kelas eksperimen sebesar 0,200, Post-Test kelas eksperimen sebesar 0,096, Pre-Test kelas kontrol sebesar 0,128, Post- Test kelas kontrol sebesar 0,172. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, semua data terdistribusi normal. Untuk uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi berdasarkan rata-rata sebesar 0,295, yang menunjukkan bahwa data tersebut homogen dan sebarannya normal. Hasil uji homogenitas dan normalitas menunjukkan bahwa distribusi data normal.

Selanjutnya uji persyaratan analisis data selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan uji analisis data, yakni uji persamaan dua rata-rata (Independent Sample T-Test). Pada penelitian ini, digunakan uji Independent Sample T-Test. Berdasarkan hasil yang didapat dari Independent Sample T-Test diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti memenuhi kriteria pengujian yaitu ((Sig. (2-tailed)) $< 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Domino Geografi mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol dalam hal nilai Post-Test dan taraf signifikansi (Sig). pada uji Independent Sample T-Test sebesar 0,001. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil membuktikan hipotesis yang menyatakan “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 54 Jakarta”. Apabila dilihat dari hasil data yang sudah diperoleh, Nilai hasil belajar kelas eksperimen meningkat lebih banyak daripada kelas kontrol. Nilai hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 29,59 dari 57,63 menjadi 87,22, sedangkan nilai hasil belajar kelas kontrol hanya meningkat sebesar 27,92 dari 53,75 menjadi 81,67. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Domino Geografi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Litosfer. Pada penelitian tersebut, nilai hasil belajar peserta yang menggunakan media Kartu Domino Geografi mengalami peningkatan yang signifikan, yakni sebesar 29,59.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan diskusi sebelumnya, kesimpulan pertama adalah bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh dari nilai rata-rata kelas. Kelas eksperimen memiliki hasil yang signifikan dengan nilai rata-rata 87,22 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 81,66.

Berdasarkan hasil uji T tidak berpasangan diperoleh nilai Signifikansi (Sig.) $0,001 < 0,05$. Yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Domino Geografi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 54 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persadaarikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Dafalla, Suheir Hassan Khairelseed. 2016. *The Impact Of Educational Games On The Academic Achievement Of Fifth Grade Students In Science. (An Experimental Study On The Elementary Level, Afif Province)*. International Journal Of Education And Research. 4: 173-188
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
Jakarta: Bumi Aksara
- Ribkahwati, Dkk. (2012). *Ilmu Kealaman Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N Dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cv.