ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Media Belajar Permainan Kartu Domino Trigonometri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik"** ini ditulis oleh Muzdalifah, NIM. 12204193234, pembimbing Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Kata kunci : Media Belajar, Kartu Domino Trigonometri, Hasil Belajar

Materi Trigonometri secara teoritis merupakan topik yang tingkat kesulitanya lebih ditinggi dari materi bangun datar segitiga dan lingkaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami dengan caranya sendiri akan menghasilkan siswa yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu perlu diciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat membuat matematika menjadi lebih akrab dengan lingkungan siswa diantaranya Media belajar permainan Kartu Domino Trigonometri.

Tujuan dari penelitian ini ada dua yaitu 1) Mengetahui pengaruh media belajar permainan Kartu Domino Trigonometri terhadap hasil belajar matematika materti trigonometri 2) Mengetahui besar pengaruh penggunaan media belajar permainan Kartu Domino Trigonometri terhadap hasil belajar matematika materti trigonometri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu). Desain penelitian yang dilakukan adalah *Post Test Only Control Design,* sedangkan Teknik penentuan sample berdasarkan teknik *purposive sampling.* Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X MIPA 1 dengan jumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 dengan jumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah *post-test* tipe uraian. Data hasil instrument tes dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Ada pengaruh media belajar Kartu Domino Trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05. 2) Besar pengaruh penggunaan media belajar Kartu Domino Trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik diperoleh nilai dari *effect size* 0,46 yang termasuk kategori sedang.

ABSTRACT

*Thesis entitled "**The Effect of Domino Trigonometry Card Game Learning Media on Learning Outcomes of Class X Students of MA Kanjeng Sepuh Gresik**" was written by Muzdalifah, NIM. 12204193234, supervisor Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.*

*Keywords: **Learning Media, Domino Trigonometry Cards, Learning Outcomes***

Trigonometry material is theoretically a topic with a higher level of difficulty than triangular and circular flat building material. The selection of appropriate learning media can help students understand in their own way will produce active and creative students. Therefore, it is necessary to create a learning condition that can make mathematics more familiar with the student's environment including the Domino Trigonometry Card game learning media.

The objectives of this study are two, namely 1) Knowing the effect of Domino Trigonometry Card game learning media on trigonometry mathematics learning outcomes 2) Knowing the magnitude of the influence of the use of Domino Trigonometry Card game learning media on the learning outcomes of trigonometry mathematics.

This study uses a quantitative research approach with the type of research Quasi Experiment (Pseudo Experiment). The research design carried out was Post Test Only Control Design, while the sampling technique was based on purposive sampling technique. The samples used were X MIPA 1 class with 21 students as the experimental class and X MIPA 2 class with 22 students as the control class. The instrument used was a description type post-test. The data from the test instrument were analyzed quantitatively using the Independent Sample T-Test test.

The results of this study indicate that 1) There is an effect of Domino Trigonometry Card learning media on the learning outcomes of grade X students of MA Kanjeng Sepuh Gresik. This is indicated by the significance value is smaller than 0.05. 2) The magnitude of the influence of the use of Domino Trigonometry Card learning media on the learning outcomes of grade X students of MA Kanjeng Sepuh Gresik obtained a value of effect size of 0.46 which is included in the medium category.

خلاصة

البحث العلمي بعنوان "تأثير وسائل تعليم ألعاب بطاقة دومينو لعلم المثلثات على نتائج تعلم الطلاب للصف العاشر في المدرسة الثانوية كانجينج سيبوه غريسيك" كتبته مزدلفة، رقم القيد ١٢٢٠٤١٩٣٢٣٤ المشرف الدكتور شيف الهادي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعلم، بطاقات دومينو لعلم المثلثات، نتائج التعلم

علم المثلثات من الناحية النظرية موضوع ذو مستوى صعوبة أعلى من مادة علم المثلثات. يمكن أن يساعد اختيار وسائط التعلم الصحيحة الطلاب على الفهم بطريقتهم الخاصة مما ينتج عنه طلاب نشيطون ومبدعون. لذلك من الضروري إنشاء حالة تعليمية يمكن أن تجعل الرياضيات أكثر دراية ببيئة الطلاب ، بما في ذلك وسائط التعلم للعبة ألعاب بطاقة دومينو لعلم المثلثات

هناك هدفان من هذه الدراسة ، وهما: ١) لمعرفة تأثير وسائط التعلم التي تلعب لعبة ألعاب بطاقة دومينو لعلم المثلثات على نتائج تعلم الرياضيات في مادة حساب المثلثات ٢) لمعرفة تأثير استخدام وسائط التعلم في لعب حساب المثلثات لعبة بطاقة دومينو على نتائج تعلم الرياضيات في مادة حساب المثلثات.

تستخدم هذه الدراسة نهج بحث كمي مع نوع شبه تجريبي من يستخدم هذا البحث مدخل البحث الكمي مع نوع شبه تجريبي من البحث. كان تصميم البحث المستخدم هو الاختبار البعدي فقط تصميم التحكم بينما اعتمدت تقنية تحديد العينة على تقنية أخذ العينات الهادفة. كانت العينات المستخدمة من طلاب الفصل العاشر لقسم الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ بإجمالي ٢١ طالبًا كفئة تجريبية والفئة لقسم الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ بإجمالي ٢٢ طالبًا كفئة تحكم. الأداة المستخدمة هي الاختبار البعدي بنوع الوصف. تم تحليل البيانات المحصولة من أداة الاختبار بطريقة كمية باستخدام اختبار ت للعينة المستقلة.
المستقلة.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن ١) هناك تأثير لوسائل التعلم ألعاب بطاقة دومينو لعلم المثلثات على نتائج تعلم الطلاب للصف العاشر في المدرسة الثانوية كانجينج سيبوه غريسيك .يشار إلى ذلك بقيمة أهمية أقل من ٠,٠٥. ٢) تأثير استخدام وسائط تعلم ألعاب بطاقة دومينو لعلم المثلثات على نتائج تعلم الطلاب في الفصل للصف العاشر في المدرسة الثانوية كانجينج سيبوه غريسيك على حجم تأثير ٠,٤٦ وهو في الفئة المتوسطة.