

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki cara pengajaran yang menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik. Guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif di dalam kelas. Guru juga dituntut memiliki kompetensi yang bagus, dengan memperkaya informasi agar tidak mengalami ketertinggalan. Oleh karena itu, peserta didik dapat ter motivasi dalam belajar jika guru kreatif dalam mengelola kelas.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi informasi. Kompetensi guru sangat diperlukan agar terciptanya keberhasilan dalam pembelajaran. Untuk memenuhi kompetensi tersebut guru haruslah memenuhi berbagai aspek bahwa guru sebagai model, perencana, peramal, pemimpin, dan penunjuk jalan ke arah pusat-pusat belajar. Bagaimanapun bentuk strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, haruslah berpusat pada satu syarat utama yaitu menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik. Guru harus pandai dalam memahami dan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan, apalagi di zaman teknologi seperti sekarang ini.² Salah satu hal yang dapat menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media komunikasi antara guru

² Rose Winda and Febrina Dafit, *Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 2021), hal. 11

dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam belajar. Informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran tersebut juga untuk memudahkan peserta didik untuk memahaminya.³

Penggunaan media pembelajaran tentunya tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga bisa membuat pengalaman yang abstrak menjadi konkret. Pada umumnya guru dalam memberikan pengajaran selalu bersifat abstrak. Oleh karena itu, agar pembelajaran tidak bersifat abstrak dibutuhkan sebuah media pembelajaran agar pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat disampaikan secara konkrit dan sesuai dengan realita yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat menggunakan semua panca indra yang dimilikinya mulai dari penglihatan, pendengaran, peraba, dan lain-lain untuk ikut aktif dalam sebuah pembelajaran menggunakan media.⁴

Salah satu mata pelajaran di sekolah yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA adalah suatu pelajaran yang mengajarkan tentang konsep lingkungan alam, yang didapatkan dari berbagai macam pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan, dan ideasi.⁵ Media pembelajaran sangat

³ Maria Erica Istyasiwi, Yetty Aulianty, dan Dudung Amir Sholeh, *Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, (Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2021), hal. 254

⁴ Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati, and Aceng Jaelani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas Iv Mi Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Study Aims To ; Develop', *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02.01 (2021), pp. 99–119.

⁵ Fernando Panggabean and others, 'Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp', *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)*, 2.1 (2021), pp. 7–12.

diperlukan dalam mata pelajaran IPA karena untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, serta peserta didik dapat turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Agar proses pembelajaran dapat lebih kondusif, guru harus berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih cepat menyerap materi yang diberikan oleh guru apabila pemilihan media pembelajaran yang digunakan tepat karena nantinya akan dapat menambah kualitas pembelajaran.⁶

Berdasarkan hasil observasi dari penulis yang dilakukan selama kurang lebih 2 bulan saat melakukan magang di kelas VB MI Darul Huda informasi yang diperoleh yaitu bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA khususnya materi organ peredaran darah manusia dan hewan. Penggunaan variasi media pembelajaran sangat jarang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru lebih sering menggunakan metode menghafal dan transfer ilmu pengetahuan yang didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Berdasarkan fakta-fakta dan pernyataan-pernyataan yang telah diuraikan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses belajar mengajar sedang berlangsung yaitu bahwa : (1) Guru kurang kreatif/ kurangnya variasi dalam pembelajaran, (2) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar, (3) suasana belajar di kelas yang membosankan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada materi organ peredaran darah manusia dan hewan rendah, karena peserta didik sibuk sendiri dengan kegiatannya

⁶ Fitri Rendana, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd/Mi*, 2018, hal. 178

seperti berbicara sendiri dengan teman sebangku dan sering keluar masuk kelas. Jika dilihat dari permasalahan tersebut dapat diuraikan bahwa kurangnya antusias dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran IPA. Oleh karena itu, media pembelajaran haruslah dikemas menarik untuk menunjang proses belajar mengajar.⁷

Devi berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu diantaranya metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, metode eksperimen, metode bermain peran, metode simulasi, dan metode permainan. Salah satu metode yang berpengaruh yaitu metode permainan karena karakteristik dari metode permainan tersebut yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetap serius tetapi santai. Metode permainan ini dapat menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif. Dalam metode permainan ini, kerja sama tim lebih diutamakan dalam penyelesaian masalah dengan menerapkan keterampilan serta pengetahuan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Salah satu media yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar yaitu media permainan kartu (domino). Permainan kartu domino sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena dalam permainan ini memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi, ketelitian, dan pengetahuan serta juga untuk meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lain.⁹ Kartu domino disini bukanlah seperti yang dimaksud pada kartu domino biasanya melainkan sebuah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengembangkan media

⁷ Rendana.

⁸ THE Influence and others, *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil*, hal.

⁹ Istyasiwi, Aulianty, dan Sholeh.

pembelajaran kartu domino ini dengan membuat pertanyaan pada ruas kanan dan jawaban pada ruas kiri serta di dalam kartu tersebut akan diberikan background yang menarik. Selanjutnya pertanyaan yang di aplikasikan dalam kartu tersebut juga disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Media permainan kartu domino ini belum pernah digunakan oleh guru kelas. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk melibatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas dan untuk membangun kerja sama antara peserta didik.¹⁰

Permainan kartu domino sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena dalam permainan ini memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi, ketelitian, dan pengetahuan serta juga untuk meningkatkan interkasi sosial antara satu dengan yang lain.¹¹ Ginis menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino mempunyai karakteristik yang sangat aplikatif yaitu cocok digunakan untuk materi yang akan disampaikan, dapat dipakai untuk mengetahui sesuatu yang sudah diketahui oleh peserta didik, metode permainan kartu domino ini menuntut semua anggota untuk terlibat, serta dapat membantu peserta didik yang malu-malu menjadi lebih terbuka. Selain itu juga penelitian dilakukan oleh Heksanti bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Suprijono salah satu metode dari pembelajaran aktif yaitu mencari pasangan kartu. Untuk mengulangi materi pembelajaran sebelumnya penggunaan metode mencari pasangan kartu dirasa cukup menyenangkan.¹²

¹⁰ D P Lumbansiantar, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Materi Nilai Mutlak*, (Journal of ..., 2020, hal. 32–36

¹¹ Istyasiwi, Aulianty, dan Sholeh.

¹² Agatha Tobing, 'Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK', 2020, p. 4.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, media pembelajaran kartu domino dapat dikatakan efektif, aktif, dan menyenangkan dalam penggunaan belajar mengajar. Dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan akan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Karena banyaknya hal positif dalam media pembelajaran kartu domino ini dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Darul Huda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi belajar IPA kelas V di MI Darul Huda?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan standar akhir yang ingin dicapai dalam suatu penelitian dan merupakan titik tolak yang sangat menentukan dalam memberikan suatu arah bagi suatu penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi belajar IPA kelas V di MI Darul Huda

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memberikan sumbangan pemikiran baru tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik serta sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan dan evaluasi pengetahuan serta wawasan dalam perbaikan motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah agar semakin meningkat.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas, mempermudah guru untuk dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif dan efisien antara pendidik dan peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi, dan dapat menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran konvensional di kelas

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis ini memberi jawaban sementara bahwa ada atau tidak peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino. Hipotesis yang akan diajukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (*H_a*)
 - a. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi belajar IPA kelas V di MI Darul Huda
 - b. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda
2. Hipotesis Nol (*H₀*)
 - a. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi belajar IPA kelas V di MI Darul Huda
 - b. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda

F. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/ tesis/ jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Suri Irawati, Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya, Skripsi, 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan metode kuantitatif. • Sama-sama menggunakan desain penelitian quasi eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas yang diujikan • Materi yang diujikan • Rumusan masalah yang digunakan 	hasil belajar siswa menggunakan kartu domino lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan konvensional
2	Dedy Juliandri dkk, Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma, Jurnal, 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan metode kuantitatif. • Sama-sama menggunakan desain penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran yang digunakan • Kelas yang diujikan • Materi yang diujikan 	hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino logaritma terdapat

		quasi eksperimen		peningkatan
3	Dwi Arum dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa, Jurnal, 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan metode kuantitatif. • Sama-sama menggunakan desain penelitian quasi eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas yang diujikan • Materi yang diujikan • Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>Non-Equivalent Control Group Design</i> 	peningkatan penggunaan media pembelajaran kartu domino berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi litosfer di SMAN 3 Tangerang
4	Dukan Jauhari Faruq, Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Media pelajaran yang digunakan • Sama-sama menggunakan desain penelitian quasi eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas yang diujikan • Materi yang diujikan 	hasil belajar siswa yang menggunakan program metode permainan kartu bilangan lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan metode permainan kartu bilangan
5	Retnowati, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan • Tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan • Jenjang sekolah 	terdapat peningkatan motivasi belajar setelah adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi yang

				disampaikan pada saat proses pembelajaran
6	Fungky Marian dan Medi Yansyah, Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang digunakan • Tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang sekolah • Desain penelitian yang digunakan 	terdapat peningkatan prestasi hasil belajar siswa dan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan domino sangat berpengaruh signifikan daripada proses pembelajaran yang menggunakan metode konvensional
7	Nursanti Idapitasari, Penggunaan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang digunakan • Tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang sekolah • Lokasi penelitian 	penggunaan kartu domino dalam pembelajaran logaritma dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik
8	Dadang Hafidzulloh dan Erman, Pengaruh Permainan Domino dalam Pembelajaran <i>Peer Teaching</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang digunakan • Tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang sekolah • Lokasi penelitian 	permainan kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran peer teaching.

				Selain itu, permainan kartu domino dalam pembelajaran <i>peer teaching</i> efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
--	--	--	--	--

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

G. Penegasan Istilah

Penulis memberikan penegasan istilah untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

- a. Media Pembelajaran Kartu Domino adalah suatu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran kartu domino ini dibuat dengan pertanyaan pada ruas kanan dan jawaban pada ruas kiri serta di dalam kartu tersebut akan diberikan background yang menarik. Selanjutnya pertanyaan yang di aplikasikan dalam kartu tersebut juga disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Permainan kartu domino sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena dalam permainan ini memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi, ketelitian, dan pengetahuan serta juga untuk meningkatkan interkasi sosial antara satu dengan yang lain.¹³

¹³ Istyasiwi, Aulianty, and Sholeh.

- b. Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia atas dasar kebutuhan. Didalam motivasi terdapat banyak keinginan yang menggerakkan, mengaktifkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku individu.¹⁴
- c. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah belajar dan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang penilaiannya telah disesuaikan dengan kurikulum di lembaga pendidikan.¹⁵
- d. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pelajaran yang mengajarkan tentang konsep lingkungan alam, yang didapatkan dari berbagai macam pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan, dan ideasi.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Darul Huda”. Diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran visual yaitu kartu domino, pendidik dapat lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media-media pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPA.

¹⁴ Abraham Maslow. H, ‘Motivasi Dan Kepribadian (Teori Motivasi Dengan Pendekatan Hierarki Kebutuhan Manusia)’, 2019, p. 22.

¹⁵ Rudi Nurbiantoro, ‘Dukungan Sosial (Baik, Sedang, Buruk) Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era Pandemi Covid-19’, *Pgri*, 2016, pp. 1–23.

¹⁶ Panggabean and others.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi sangat diperlukan dalam menyusun skripsi. Untuk mempermudah dalam penulisan, peneliti membuat alur bahasan yang disesuaikan dengan pedoman skripsi Strata 1 UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Berikut ini sistematika penulisannya secara lengkap :

Bab I : Pendahuluan, dalam bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan teori, merupakan kajian pustaka yang memuat dua hal pokok, yaitu deskripsi teoritis tentang objek/masalah yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang berupa argumentasi.

Bab III : Metode penelitian, dalam bab ini berisi metode-metode yang sesuai dengan yang digunakan penulis untuk memperoleh data dan informasi yang lebih lengkap dan valid. Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV : Paparan data dan hasil penelitian, dalam bab ini akan disajikan uraian yang terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data.

Bab V : Pembahasan dan hasil penelitian, dalam bab ini peneliti membahas tentang pembahasan rumusan masalah I yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran

kartu domino terhadap motivasi belajar IPA kelas V di MI Darul Huda, pembahasan rumusan masalah II yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda, pembahasan rumusan masalah III yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V di MI Darul Huda.

Bab VI : Penutup, pada akhir pembahasan skripsi peneliti mengemukakan kesimpulan hasil penelitian dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian sesuai dengan keberhasilan dan pencapaian tujuan yang di harapkan.