

THE EFFECT OF USING DOMINO LEARNING MODEL TOWARD MOTIVATION IN LEARNING PPKn OF THE FIRST YEAR STUDENTS AT SMK LABOR PEKANBARU

Putri Mustika¹, Sri Erlinda², Gimin³
Putrimustika304@gmail.com¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 082170389328

Civic Education and Citizenship studies program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University

Abstract : This research is based on the low motivation of learning PPKn students in SMK Labor Pekanbaru. The formulation of the problem in this research is "Is there any significant effect of using Domino learning model toward students' motivation in learning PPKn at SMK Labor Pekanbaru?". This study aims to determine the effect of using Domino learning model toward students' motivation in learning PPKn at SMK Labor Pekanbaru. This research was conducted at SMK Labor Pekanbaru in March 2018. This research was a quantitative descriptive study that was experimental. Population in this study were students of class X SMK Labor Pekanbaru. The sample in this research was taken based on "Random Sampling" technique. Where the class taken into the sample was the students of class X RPL (experimental class) who were given the domino learning model, and class X TKJ (control class) were students who were given the conventional method. Then data analysis by using homogeneity test and "t" test. Based on the result of research indicated that there was an effect of learning motivation between student who using Domino learning model and conventional method in SMK Labor Pekanbaru ($t_o = 23,95 > t_{table} = 2,00$). Where there was an average increase toward motivation in learning PPKn of experimental class from 30.92 to 33.84 and the average of PPKn learning motivation of control class from 20.82 to 20.14. Thus the hypothesis which reads that there is an effect of using Domino learning model toward learning motivation of PPKn student at SMK Labor Pekanbaru, can be accepted.

Key Words : Effect, Domino, Motivation

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DOMINO TEHADAP MOTIVASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS X SMK LABOR PEKANBARU

Putri Mustika¹, Sri Erlinda², Gimin³

Putrimustika304@gmail.com¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 082170389328

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar PPKn siswa di SMK Labor Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Domino terhadap Motivasi Belajar PPKn siswa di SMK Labor Pekanbaru?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Domino terhadap Motivasi Belajar PPKn siswa di SMK Labor Pekanbaru”. Penelitian ini dilakukan di SMK Labor Pekanbaru pada bulan Maret 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat eksperimen yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Labor Pekanbaru. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik “*Random Sampling*”. Dimana kelas yang diambil menjadi sampel adalah siswa kelas X RPL (kelas eksperimen) yang diberi model pembelajaran Domino, dan kelas X TKJ (kelas kontrol) adalah siswa yang diberi metode konvensional. Kemudian data analisis dengan menggunakan uji homogenitas dan uji “t”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Domino dan metode konvensional di SMK Labor Pekanbaru ($t_{hitung} = 23,95 > t_{tabel} = 2,00$). Dimana terdapat kenaikan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas eksperimen dari 30,92 menjadi 33,84 dan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas kontrol dari 20,82 menjadi 20,14. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh model pembelajaran Domino terhadap motivasi belajar PPKn siswa di SMK Labor Pekanbaru, dapat diterima.

Kata Kunci : Pengaruh, Domino, Motivasi

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru PPKn kelas X bahwa sekitar 54% siswa yang kurang aktif dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh implementasi metode pembelajaran yang kurang efektif dan selain itu menggunakan metode ceramah pada umumnya dan mengakibatkan karakter siswanya yang tidak ingin belajar, suka bermain, sering keluar kelas dan sikap siswa terhadap guru tidak selayaknya. Metode mengajar guru masih secara konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Penyampaian metode ceramah guru menerangkan atau menguraikan materi pelajaran secara lisan, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat uraian dari guru. Keadaan siswa tersebut sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas X. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan ketetapan kompetensi minimal (KKM) kelas X yaitu masih belum memenuhi standar ketetapan kompetensi minimal yang sudah ditetapkan masih tergolong sangat rendah.

Salah satu model pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran Domino yaitu model yang mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta dalam belajar mau ikut serta dalam belajar. Model pembelajaran Domino adalah model pembelajaran yang tidak peduli gaya belajar atau mengajar. Model pembelajaran ini selalu ada peluang untuk menyenangkan yang serius. (Paul Ginnis, 2008), dimana sesuai dengan pendapat menurut (Suharsimi Arikunto, 2015) Siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Siswa tidak boleh hanya pasif, apalagi mengantuk ketika pelajaran berlangsung, persyaratan pertama untuk pembelajaran siswa harus aktif dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Motivasi yang rendah, akan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman A.M, 2012).

Seseorang yang sedang belajar berarti ia melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan yang melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raganya. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang dihadapi itu bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa sebab masuknya kesan-kesan baru (Syaiful Bahri Djamarah, 2008).

Jadi berdasarkan kajian teori di atas, bahwa model pembelajaran Domino dapat menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, melatih mental dan semangat belajar. Sedangkan motivasi belajar adalah semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam membelajarkan siswa (Sardiman, 2012).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini faktor-faktor tersebut saling berkaitan terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut perlu dihidupkan terus dalam belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dijadikan dampak pengiring, sebagai perwujudan emansipasi kemandirian tersebut terwujud

dalam cita-cita atau aspirasi siswa, kemauan siswa, kondisi siswa, dan dinamika siswa dalam belajar

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Domino terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas X SMK Labor Pekanbaru?, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Domino terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Labor Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas X SMK Labor Pekanbaru tahun 2017/2018. Populasi penelitian ini terdiri dari 7 (tujuh) kelas dengan jumlah 241 siswa yang terdiri dari kelas X TKJ dengan jumlah siswa 28, X PJ berjumlah 38 siswa, X AK1 berjumlah 44 siswa, X AK2 berjumlah 33 siswa, X RPL berjumlah 25 siswa, X ADP berjumlah 37 siswa, dan X SES berjumlah 36 siswa. Adapun sampel diambil dari 7 kelas yang akan diambil 3 kelas secara random, dari 3 kelas yang dipilih secara random tersebut akan diuji homogenitas, terhadap kelas yang motivasi belajarnya homogen maka akan dijadikan sampel dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi Adapun yang diobservasi adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Domino. Angket untuk memperoleh data tentang motivasi belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran domino. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran domino. dokumentasi adalah suatu teknik yang mengumpulkan data-data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat dan sebagainya.

TEKNIK ANALISIS DATA

Untuk Menentukan Nilai Rata-Rata Masing-Masing Kelas

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas VIIIA

$$x_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas VIIIc

$$X_2 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_2}$$

(Sugiyono, 2012)

Menentukan Nilai Varians

Varians untuk kelas VIIla

$$S_1^2 = \frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1 (n_1 - 1)}$$

Varians untuk kelas VIIIc

(Sudjana 2016)

$$S_2^2 = \frac{n_2 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_2 (n_2 - 1)}$$

Untuk menentukan apakah kedua varians berdistribusi sama atau tidak

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F_{tabel} = \frac{\sum \text{varian} - 1}{\sum n - 2}$$

(Sudjana 2016)

Untuk menentukan standar deviasi gabungan

$$S_2 = \frac{(n_1 - 1)S_2 + (n_2 - 1)S_1}{(n_1 + n_2 - n)}$$

Untuk menentukan T-hitung distribusi student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penerapan model pembelajaran Domino terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan angket motivasi yang telah diberikan kepada siswa yang terdiri dari tiga kelas guna untuk mengetahui tingkat motivasi mereka terhadap mata pelajaran PPKn.

Motivasi Belajar Siswa Kelas X RPL

Motivasi belajar siswa kelas X RPL dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Distribusi motivasi belajar siswa kelas X RPL SMK Labor Pekanbaru

Interval	Kategori	F	Frekuensi Relatif
34,6 - 40	Sering Sekali	1	-
28,2 - 33,6	Sering	4	41%
21,8 - 27,2	Pernah	15	59%
15,4 - 20,8	Jarang	5	-
8 - 14,4	Jarang Sekali	-	-
Jumlah		25	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa X RPL adalah 24,68 dan nilai varians kelas tersebut adalah 21,22.

Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ

Motivasi belajar siswa kelas X TKJ dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Labor Pekanbaru

Interval	Kategori	F	Frekuensi Relatif
34,6 - 40	Sering Sekali	-	-
28,2 - 33,6	Sering	4	41%
21,8 - 27,2	Pernah	14	59%
15,4 - 20,8	Jarang	10	-
8 - 14,4	Jarang Sekali	-	-
Jumlah		28	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa X TKJ adalah 22,21 dan nilai varians kelas tersebut adalah 45,95.

Motivasi Belajar Siswa Kelas X ADP

Tabel 3 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas X ADP SMK Labor Pekanbaru

Interval	Kategori	F	Frekuensi Relatif
34,6 - 40	Sering Sekali	-	-
28,2 - 33,6	Sering	12	41%
21,8 - 27,2	Pernah	22	59%
15,4 - 20,8	Jarang	3	-
8 - 14,4	Jarang Sekali	-	-
Jumlah		37	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat nilai rata-rata motivasi belajar siswa ADP adalah 25,29 dan nilai varians kelas tersebut adalah 15,18

Penetapan Homogenitas

Hasil uji homogenitas kelas X dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Uji Homogenitas Siswa Kelas X SMK Labor Pekanbaru

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
X TKJ dengan X RPL	2,16	4,03	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
X TKJ dengan X ADP	3,02	3,99	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
X RPL dengan X ADP	1,39	4,00	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa F_{hitung} uji homogenitas kelas X TKJ dan X RPL F_{tabel} , yakni 4,03 kelas X TKJ dan X ADP F_{tabel} , yakni 3,99, kelas X RPL dan X ADP F_{tabel} , yakni 4,00. Hal ini berarti uji homogenitas homogen, seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2012) apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ kedua varians tersebut adalah homogen.

Perlakuan Terhadap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pembahasan ini penulis mempersiapkan instrumen penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol. Dimana Model pembelajaran Domino ini diterapkan 2 kali pertemuan kepada kelas eksperimen. Penerapan Model Pembelajaran Domino ini dilakukan dikelas X RPL dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

- 3.7 Menganalisis arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4.4 Mengambil keputusan bersama terkait arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Penerapan pertama model Pembelajaran Domino dilakukan pada hari Senin

sesuai dengan jadwal mata pelajaran kelas X RPL pada tanggal 9 April 2018 pada pukul 11.00-12.45 dengan materi Wawasan Nusantara dan Mengidentifikasi fungsi dan tujuan Wawasan Nusantara.

Pada penerapan kedua dilakukan pada hari Senin tanggal 16 April 2018 pada pukul 11.00-12.45 dengan materi Aspek Trigatra dan Pancagatra dalam Wawasan Nusantara. Tentunya pelaksanaan pembelajaran didalam kelas sesuai dengan RPP Kurikulum 2013 yang telah disiapkan. Dimana dilakukan sesuai dengan langkah-langkah Model Pembelajaran Domino menurut (Paul Ginnis, 2008) yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan satu set kartu, yang berukuran A6 atau A7, masing-masing dibagi menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan, dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- b. Kartu dikocok dan dibagikan, masing-masing satu.
- c. Setiap orang dapat mulai membaca pertanyaannya. Seseorang diruangan memiliki jawabannya dia membacanya dan yang lain harus menentukan apakah menurut mereka jawabannya benar atau salah dengan mengangkat ibu jari naik ke atas atau ke bawah. Jika tidak seorang pun menawarkan, guru menanyakan siapa yang mengira mereka mungkin memiliki jawaban benar, akibatnya, beberapa orang menawarkan jawaban dan kelas berdebat mana yang benar.
- d. Siapapun yang memiliki jawaban benar menanyakan pertanyaan di kartunya. Dan seterusnya. Ketika para siswa telah “memainkan” kartu dominonya, mereka tetap ikut memutuskan apakah jawaban siswa lain benar atau salah.

Sedangkan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah membuka pelajaran, absensi siswa, guru menerangkan pembelajaran, dan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada jam akhir pelajaran.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dua kali penerapan model pembelajaran Domino dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5 Penerapan pertama dan Penerapan Kedua Model Pembelajaran Domino

No	Aktivitas Guru yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-Rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1)	Kegiatan 1	5	100	5	100	5	100
2)	Kegiatan 2	4	80	4	80	4	80
3)	Kegiatan 3	5	100	5	100	5	100
4)	Kegiatan 4	4	80	5	100	4,5	90
5)	Kegiatan 5	4	80	4	80	4	80
6)	Kegiatan 6	4	80	5	100	4	80
7)	Kegiatan 7	5	100	4	80	4,5	90
8)	Kegiatan 8	4	80	5	100	4,5	90
Jumlah %		35	87,5	37	92,5	35,5	88,75
Klasifikasi		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan :

- Kegiatan 1 = Guru menyiapkan satu set kartu, yang berukuran A6 atau A7, masing-masing dibagi menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan, dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- Kegiatan 2 = Guru mengocok kartu dan dibagikan kepada siswa masing-masing satu.
- Kegiatan 3 = Guru menyuruh salah seorang siswa dapat mulai membaca pertanyaannya.
- Kegiatan 4 = Guru menyuruh siswa diruangan yang memiliki jawabannya dia membacanya dan yang lain harus menentukan apakah menurut mereka jawabannya benar atau salah dengan mengangkat ibu jari naik ke atas atau ke bawah.
- Kegiatan 5 = Jika tidak seorang pun menawarkan, guru menanyakan siapa yang mengira mereka mungkin memiliki jawaban benar, akibatnya, beberapa orang menawarkan jawaban dan kelas berdebat mana yang benar.
- Kegiatan 6 = Guru menjadi fasilitator dalam perdebatan antar siswa mencari jawaban yang benar.
- Kegiatan 7 = Guru meminta kepada siswa yang memiliki jawaban benar menanyakan pertanyaan di kartunya.
Dari lembar observasi guru kegiatan 7 ini observer memberi skor 5 dengan kategori “Sangat Baik” karena guru memberikan arahan kepada siswa dengan jelas.
- Kegiatan 8 = Ketika para siswa telah memainkan kartu dominonya, mereka tetap ikut memutuskan apakah jawaban siswa lain benar atau salah.

Berdasarkan observasi yang berpedoman pada lembar aktivitas guru, aktivitas penelitian dalam penggunaan model Pembelajaran Domino pada penerapan pertama dan penggunaan model Pembelajaran Domino pada penerapan kedua mengalami peningkatan. Presentase aktivitas yang dilakukan guru, pada penerapan pertama penggunaan model Pembelajaran Domino sudah dilaksanakan dengan kategori “Sangat Baik” dengan interval 35 atau 87,5%, pada penerapan penggunaan model Pembelajaran Domino kedua dilaksanakan dengan kategori “Sangat Baik” dengan interval 37 atau 92,5%.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Ketika dilaksanakan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada kelas eksperimen. Hasil observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 6 Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan SMK Labor Pekanbaru
Penerapan pertama dan Penerapan Kedua Model Pembelajaran Domino

No	Aktivitas Siswa yang diamati		Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-Rata	
			Skor	%	Skor	%	Skor	%
1)	100	25	100		Kegiatan 1		25	100
2)	2	1	4	1	4	1	4	Kegiatan
3)	3	25	100	25	100	25	100	Kegiatan
4)	Kegiatan 4		25	100	25	100	25	100
5)	5	25	100	25	100	25	100	Kegiatan
6)	25	100			Kegiatan 6		25	100
Jumlah %			126	84	126	84	126	84
Klasifikasi			Sangat Tinggi		Sangat Tinggi		Sangat Tinggi	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan:

- Kegiatan 1= Siswa duduk ditempat masing-masing dan dibagikan kartu domino yang telah dikocok berisi pertanyaan, dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- Kegiatan 2 = Salah seorang siswa dapat mulai membaca pertanyaannya yang ada dikartunya.
- Kegiatan 3 = Siswa diruangan yang memiliki jawabannya dia membacanya dan yang lain harus menentukan apakah menurut mereka jawabannya benar atau salah dengan mengangkat ibu jari naik ke atas atau ke bawah.
- Kegiatan 4 = Siswa menawarkan jawaban dan kelas berdebat mana yang benar.
- Kegiatan 5 = Siswa yang memiliki jawaban benar menanyakan pertanyaan di kartunya.
- Kegiatan 6 = Siswa telah memainkan kartu dominonya, mereka tetap ikut memutuskan apakah jawaban siswa lain benar atau salah.

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat penyampaian materi pelajaran aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa yang diukur dari 6 indikator. Pada Penerapan pertama penggunaan model pembelajaran Domino aktivitas siswa mencapai kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 126 atau 84 %. Penerapan kedua penggunaan model pembelajaran Domino aktivitas siswa mencapai kategori “Sangat tinggi” dengan interval 126 atau 84%.

Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada motivasi belajar ini akan dibandingkan dengan skor motivasi belajar kelas kontrol guna menemukan ada tidaknya pengaruh motivasi belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas siswa yang diajarkan pelajaran PPKn dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda tersebut sekaligus untuk menguji hipotesis penelitian ini. Untuk melihat distribusi motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan di SMK Labor Pekanbaru

Interval	Kategori	F	Frekuensi Relatif
34,6 - 40	Sangat Tinggi	15	60%
28,2 - 33,6	Tinggi	10	40%
21,8 - 27,2	Sedang	-	-
15,4 - 20,8	Rendah	-	-
8 - 14,4	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		25	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas bahwa 15 siswa atau 60% yang mempunyai motivasi “Sangat Tinggi”, bahwa siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru.

Dan selebihnya hanya 10 siswa atau 40% yang mempunyai motivasi “Tinggi”. Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran Domino maka dapat dilihat bahwa rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen adalah 33,94 dan nilai varians kelas tersebut adalah 6,30.

Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Motivasi belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan di SMK Labor Pekanbaru

Interval	Kategori	F	Frekuensi Relatif
34,6 - 40	Sangat Tinggi	-	-
28,2 - 33,6	Tinggi	-	-
21,8 - 27,2	Sedang	11	39,28%
15,4 - 20,8	Rendah	17	60,71%
8 - 14,4	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		28	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 4.13 di atas, ada 11 siswa atau 39,28% mempunyai motivasi “Sedang”, bahwa siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru. Selebihnya hanya 17 siswa atau 60,71% yang mempunyai motivasi ”Rendah”. Sesuai hasil pengolahan lanjutan, maka dapat dilihat nilai rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas kontrol adalah 20,14 dan nilai varians kelas tersebut adalah 3,38.

Standar Deviasi Gabungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dibedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka harus ditentukan standar deviasi gabungan. Standar deviasi gabungan yang didapat adalah 2,2.

Menentukan Uji Beda T-Hitung Distribusi Student

Hasil t_{hitung} sebesar 23,95 kemudian dikonfirmasi dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95% (α)=5%=0,05, $dk=n_1 + n_2$, maka diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2,00 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($23,95 > 2,00$), artinya motivasi belajar dari kedua kelas menggunakan metode yang berbeda memiliki pengaruh motivasi belajar siswa yang perlu dipercaya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah disebabkan oleh adanya perbedaan dalam menggunakan model pembelajaran Domino dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran Domino. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran Domino mempunyai nilai rata-rata yaitu 33,84 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran Domino yaitu 20,14.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel Model Pembelajaran Domino (X) dan variabel Motivasi Belajar (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan skor pada indikator dari masing-masing variabel dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan skor dari subjek penelitian. Berdasarkan analisis perolehan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t statistik t-tes, diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Domino memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan model

pembelajaran Domino maka dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa yaitu pada proses belajar semua siswa ikut terlibat secara langsung tanpa membedakan siswa yang biasanya aktif dan tidak aktif, siswa bisa menumbuhkan kembangkan cara berfikir aktif dan kreatif sehingga siswa termotivasi dalam belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Menurut (Suharsimi Arikunto:2015). Siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Siswa tidak boleh hanya pasif, apalagi mengantuk ketika pelajaran berlangsung, persyaratan pertama untuk pembelajaran siswa harus aktif dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Motivasi yang rendah, akan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Sedangkan menurut Paul Ginnis(2008) bahwa model pembelajaran Domino adalah model pembelajaran yang tidak peduli gaya belajar atau mengajar. Model pembelajaran ini selalu ada peluang untuk menyenangkan yang serius.

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (23,95 > 2,00), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran Domino dengan metode ceramah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran Domino memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X SMK Labor Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV dengan menggunakan model pembelajaran Domino pada SMK Labor Pekanbaru maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Aktifitas guru dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, penggunaan model pembelajaran Domino penerapan pertama sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Baik”, penerapan kedua dalam penerapan penggunaan model pembelajaran Domino mengalami peningkatan yaitu 92,5% dengan kategori “sangat sempurna”. Dirata-ratakan diperoleh sebesar 88,25% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen penggunaan model pembelajaran Domino penerapan pertama sebesar 84% dengan kategori “Sangat Tinggi”, penerapan kedua sebesar 84% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga dirata-ratakan aktivitas siswa kelas eksperimen 84% dengan kategori “Sangat Tinggi”.
3. Perbedaan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran Domino pada kelas eksperimen adalah 15 orang siswa atau 60% siswa yang memperoleh kategori “Sangat Tinggi”, 10 orang siswa atau 40% siswa memperoleh kategori “Tinggi”. Persentase angket motivasi belajar kelas kontrol adalah sebanyak 11 orang siswa atau 39,28% siswa yang memperoleh kategori “Tinggi”, sebanyak 17 orang siswa atau 60,71% siswa memperoleh kategori “Rendah”. Dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil penelitian tingkat motivasi belajar siswa dikelas

eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan.

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($23,95 > 2,00$), yang berarti ada pengaruh yang signifikan pada tingkat signifikan 5%. Dengan hipotesis yang diajukan yaitu “bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa PPKn yang menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Domino dengan menggunakan metode konvensional di SMK Labor Pekanbaru” diterima.

Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada guru bidang studi PPKn, khususnya di SMK Labor Pekanbaru, sebaiknya dapat diterapkan model pembelajaran Domino sebagai salah satu metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn. Dengan menggunakan model pembelajaran Domino siswa dapat merasakan adanya perubahan yang positif pada proses pembelajaran yang diterapkan guru sehingga mereka termotivasi, tertarik dan semangat untuk belajar dan sekaligus dapat melatih siswa belajar di dalam maupun diluar sekolah nantinya.
2. Diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran Domino agar menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efisien dan menyenangkan kemudian mereka memiliki keinginan untuk belajar, dan model pembelajaran Domino juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran sehingga tercapai pembelajaran yang diinginkan.
3. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan inovasi metode atau model pembelajaran lainnya, sehingga tidak monoton pada satu metode pembelajaran saja. Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan sehingga peneliti mempunyai gambaran dan perbandingan dengan penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, dorongan dan bantuan dalam penelitian laporan tugas akhir ini, terutama pada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M.Nur Mustafa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Bapak Drs. Kamaruddin, M.Si selaku Ketua Jurusan P.IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Ibu Sri Erlinda, S.Ip.M.Si. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Riau, selaku Pembimbing Akademik (PA) dan selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

4. Bapak Dr Gimin M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu serta memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hambali, M.Si Selaku Ketua Penguji, Bapak Drs. Zahirman. MH Selaku Penguji II dan Bapak Haryono, M.Pd selaku Dosen Penguji III.
6. Bapak Drs. Ahmad Eddison, Bapak Jumili Arianto S.Pd, MH, Bapak Supentri, M.Pd, Bapak Separen, S.Pd, M.H, Bapak Indra Primahardani, M.H, Bapak Supriyadi, M.Pd, Bapak Ilham Hudi, M.Pd, Bapak Islamuddin, M.Pd selaku Dosen Program Studi PPKn Universitas Riau.
7. Orang tua Saya Bapak Musriadi, Ibu Ariatisna, kakak Meta Mustika dan seluruh keluarga besar saya yang menjadi inspirasi, motivator dan yang selalu menjadi kekuatan tersendiri bagi saya.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, R. Raharjo, Anung haryono, Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo

Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara

Paul Ginnis. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. PT Macanan Jaya Cemerlang

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Grafindo Persada

Sudjana.2012. *penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensind0

Sudjana.2016. *Metoda Statistika*.Bandung: Sinar Baru

Sugiono. 2017.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharmi Arikunto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Bumi Aksara

Syaiful bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta