

Motivasi Belajar dan Persepsi Manajemen Kelas Terhadap Efektifitas Game Tematik Domino

Caskani

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al-Amin, Jl. PU Kemped Desa Wirakanan, Kandanghaur Indramayu - Indonesia

Received : 01 Desember 2021
Revised : 10 Februari 2022
Accepted : 27 Maret 2022

Abstrak

Penelitian ini merupakan eksperimen dan tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan dan menganalisis secara empiris pengaruh motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino pada Sekolah Menengah Pertama Negeri di Indramayu. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dari SMP Negeri 1 Lelea di Indramayu yang berjumlah delapan kelas. kemudian sampel hanya di pilih dua kelas yang homogen, Sampel penelitian ini diperoleh melalui interview kepada guru kelas VIII untuk menentukan kelas yang homogen. penelitian ini dilakukan di kelas VIII F dan G, SMP Negeri 1 Lelea di Indramayu, dengan menggunakan metode eksperimen kuasi (Quasi experiment). teknik pengumpulan data dengan pre-test, post-test, kuesioner motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas. dari penelitian menunjukan pengaruh motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas secara bersama-sama terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino. hasil analisis regresi diperoleh persamaan regresi $Y = 116,231 + 0,878X_1 + 0,301X_2$. Motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 0,878 atau 8,78% dan persepsi manajemen kelas memberikan kontribusi sebesar 0,301 atau 3,01% secara parsial. sedangkan sisanya 88.21% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada model penelitian. hasil hipotesis penelitian bahwa (1) terdapat Pengaruh motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino. (2) terdapat Pengaruh motivasi belajar terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino (3) terdapat Persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino. hasil penelitian telah memberi saran bahwa efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino dapat ditingkatkan melalui motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas.

Abstract This research was exsperiment design and this research

was to prove and analyze as empiris the effect of learning motivation and Perception of Class Management Towards Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game at State Junior High School in Indramayu. the population on this research was the student class VIII of junior high school 1 Lelea in indramayu. which had eight class. and than the sample only choose just two homogen class, research sample was got by interviewing the teacher of eight to define homogen class. the research was done on class VIII G and F, SMPN 1 Lelea in Indramayu, by using Quasi experiment method. collecting the data by using Pre-test, post-test, Questionnaire of learning method and perception of class managemnt. from this research show that the effect of learning motivation and Perception of Class Management Towards Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game. Regression result got the simillarity $Y = 116,231 + 0,878X_1 + 0,301X_2$. learning motivation give contribution and and Perception of Class Management give contribution 0,301 or 3,01% as parcial. while the other 88,21% was affected by other variable which there wasnot on research method. Hipotesis result shown that (1) there are effect of learning motivation and perception of class management towards Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game (2) there are effect of learning motivation Towards Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game (3) there are effect Perception of Class Management Towards Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game. the result of research was given advice that the Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game can be increse throught learning motivation and Perception of Class Management.

Keywords *Learning Motivation , Perception of Class Management, and Effectiveness Vocabulary Learning Method of Thematic Dominoes Game*

(*) Corresponding Author caskani70@gmail.com, 082215301882

How to Cite: Caskani, C. (2022). Motivasi Belajar dan Persepsi Manajemen Kelas Terhadap Efektifitas Game Tematik Domino. *Genawuan: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 4 (1): 1-10

PENDAHULUAN

Apabila membahas tentang mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang paling fundamental. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan antara lain bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Menurut penelitian Wasty (2003) pengenalan

seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai maka siswa akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga dengan demikian peningkatan hasil belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang telah diraih sebelumnya. Hasil belajar dapat dilihat dari terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil (Keller dalam H Nashar, 2004:77). Masukan itu berupa rancangan dan pengelolaan motivasional yang tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Perubahan itu terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha yang sungguh-sungguh dilakukan dalam satu waktu tertentu atau dalam waktu yang relatif lama. Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik atau optimal. Namun dalam pencapaian hasil belajar yang baik masih saja mengalami kesulitan dan prestasi yang didapat belum dapat dicapai secara optimal. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yakni motivasi untuk belajar. Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan yaitu dengan peningkatan motivasi belajar. Dalam hal belajar siswa akan berhasil kalau dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar.

Pada perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat dan arus globalisasi juga semakin hebat maka muncullah persaingan di bidang pendidikan. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan (Darsono, 2000). Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan tersebut, Pemerintah berusaha melakukan perbaikan-perbaikan agar mutu pendidikan meningkat, diantaranya perbaikan kurikulum, SDM, sarana dan prasarana. Perbaikan-perbaikan tersebut tidak ada artinya tanpa dukungan dari guru, orang tua murid dan masyarakat yang turut serta dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Manajemen kelas merupakan aspek pendidikan yang sering dijadikan perhatian utama oleh para calon guru, guru baru, dan bahkan guru yang telah berpengalaman. Karena calon guru, guru baru, dan guru yang telah berpengalaman berkeinginan agar para peserta didik dapat belajar dengan optimal. Dalam artian guru mampu menyampaikan bahan pelajaran dan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Penciptaan kelas yang nyaman merupakan kajian dari manajemen kelas. Sebab manajemen kelas merupakan serangkaian perilaku guru dalam upayanya menciptakan dan memelihara kondisi kelas yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan baik. dalam kelas segala aspek pembelajaran bertemu dan berproses; guru dengan segala kemampuannya; murid dengan segala latar belakang dan potensinya; kurikulum dengan segala komponennya; metode dengan segala pendekatannya; media dengan segala perangkatnya; materi dengan segala sumber belajarnya bertemu dan berinteraksi di dalam kelas. Sementara itu, hasil pembelajaran ditentukan pula oleh segala sesuatu yang terjadi di kelas. Oleh karena itu, selayaknyalah kelas dimenejemeni secara baik, profesional, dan berkelanjutan. Untuk sampai pada tujuan yang dimaksud, terlebih dahulu diperlukan pemahaman akan hal-hal umum/prinsip-prinsip manajemen kelas sebelum sampai kepada pemahaman yang lebih khusus.

Kebanyakan Anak-anak dalam menguasai bahasa tentu lebih mudah memahami dan membuat kalimat dalam bahasa ibu dibandingkan dengan menguasai bahasa kedua (bahasa Inggris, misalnya). Hal pertama yang dikuasai oleh anak-anak dalam berbahasa adalah komponen tata bunyi, tata kata, dan tata kalimat yang merupakan proses pemerolehan berbahasa (Chaer, 2003). Dalam pemerolehan bahasa anak tidak saja melalui fitur-fitur natural (alamiah), tetapi juga ditentukan oleh perkembangan kognitif. Pemerolehan bahasa kedua khususnya bahasa asing yang dilakukan di kelas tentunya lebih banyak dilakukan dengan sistem pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris yang bahkan ada yang di mulai sejak jenjang sekolah dasar (SD) memberikan wawasan dan kesempatan kepada peserta didik sejak dini untuk belajar bahasa Inggris.

ketidapkahaman siswa terhadap bahasa kedua, khususnya bahasa Inggris dalam pembelajaran. Menurut Edward dan Rebecca (1977), sebagian besar siswa mempelajari bahasa baru cenderung dipengaruhi oleh bahasa pertama, kemudian berangsur-angsur berkembang lebih akurat dan berstruktur. Pada pemerolehan bahasa kedua, bahasa Inggris siswa lebih terfokus dalam menguasai kosakata, dan sebelum menguasai bahasa lebih berstruktur, biasanya digunakan sebagai bahasa pasaran. Hal ini akibat siswa terpengaruh bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama dan selalu berdasarkan pada instruksi guru, dalam hal ini guru bukan penutur asli dan masih dipengaruhi tuturan bahasa pertama, fonologi dan struktur kalimat, sehingga pengajaran lebih terfokus pada kosakata.

Pemerolehan kosakata kongkret atau nyata mudah untuk dipelajari oleh siswa. Tak satu pun siswa kesulitan dalam mempelajari angka, hari, warna, benda dan sejenisnya. Kesulitan muncul pada penggunaan kata dalam kalimat, kata kerja, dan kata sifat. Siswa cenderung lupa bentuk infleksi dari benda (*noun*), kata sifat (*adjektive*) dan kata kerja (*verb*), kecuali kalau mereka belajar *gender* dan *plural* dari kata benda atau bentuk yang benar dari kata sifat. Mereka akan kesulitan menempatkan kata benda atau kata sifat dalam kalimat kecuali kalau mereka mengetahui bentuk kata kerja. Mereka tidak dapat menggunakan kata kerja secara tepat dalam berbicara dan menulis (Tarigan, 1983: 10).

Hubungan natural antara bahasa dan mekanisme psikologi seperti memori, *perception*, *psycho-motor skill* pada perubahan struktur bahasa anak dalam proses menghasilkan kalimat akan mengalami kesulitan, karena bentuk *auxiliary* dalam kalimat yang berterima sesuai dengan kaidah bahasa sangat kompleks. Seorang anak tidak seperti orang dewasa dalam menerima kaidah bahasa apakah kalimat tersebut berstruktur atau sesuai dengan tata bahasa.

Kurangnya pengetahuan mengenai bahasa Inggris dapat ditemukan pada saat siswa menyimak, berbicara, membaca, menulis dan dalam bidang bahasa meliputi tata bunyi, tata bentuk kata, dan tata kalimat. Hal ini bisa diatasi dengan mengajarkan siswa dengan berbagai teknik pengajaran untuk memudahkan siswa menguasai dan mengingat pelajaran yang sudah diberikan agar ketuntasan pembelajaran sesuai kurikulum. Di samping itu, juga belum pernah ada penelitian tentang pengaruh motivasi dan manajemen kelas terhadap penguasaan kosakata melalui game tematik domino di Sekolah Menengah Pertama Negeri satu Lelea kabupaten Indramayu. Keadaan ini sangat menarik untuk diteliti agar ditemukan fakta demi perbaikan proses pembelajaran, dengan demikian, proses belajar-mengajar berhasil dengan baik. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dibahas di atas, banyak sekali permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari bahasa inggris, mulai dari masih lemahnya peserta didik dalam penguasaan kosa kata dalam bahasa inggris, teknik penyampaian yang

membosankan untuk peserta didik dan permasalahan-permasalahan lainnya, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dalam rangka perbaikan dan pengembangan teknik pembelajaran yang efektif untuk mencapai ketuntasan akademik.

METODE

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan dua kelas dengan memperhatikan kemampuan awal masing-masing siswa, dimana kelas pertama akan diberi variabel perlakuan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol, Metode eksperimen yang dilakukan adalah mengumpulkan dan menganalisis data mengenai karakteristik sejumlah responden – sampel dari populasi – sampel dan menggeneralisasikan data dari sampel ke populasi. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian menggunakan desain penelitian kuantitatif bertujuan untuk menjangkau data kuantitatif dalam bentuk data numerik dengan menggunakan instrumen yang sudah divalidasi, yang mencerminkan dimensi dan indikator dari variabel dan disebarkan kepada populasi atau sampel tertentu. deskripsi ini akan menggambarkan tentang adanya pengaruh motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino pada Sekolah Menengah Pertama Negeri di Indramayu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dengan alat pengumpul data berupa tes hasil belajar dan non tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dikemukakan analisis data untuk variabel motivasi belajar (X_1), Manajemen kelas (X_2) dan Metode Pembelajaran kosakata (Y) yang dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang diajukan. Data angket penelitian yang peneliti sampaikan kepada responden sebanyak 60 orang, kemudian diteliti dan dianalisa dengan menggunakan *Program SPSS 2.0* sesuai dengan pengolahan data yang telah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 1. Deskripsi Data Variabel X_1 , X_2 , Y

		<i>Statistics</i>		
		Motivasi belajar	Manajemen kelas	Hasil belajar
N	Valid	60	60	60
	Missing	0	0	0
	Mean	64.55	74.72	82.07
	Median	64.50	75.00	80.00
	Mode	64	73	80
	Std. Deviation	2.332	1.851	9.865
	Minimum	54	71	49
	Maximum	68	78	97

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Motivasi belajar (X_1) dan persepsi manajemen kelas (X_2) terhadap efektifitas metode pembelajaran game tematik domino (Y).

1. Pengaruh pengaruh Motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran.

Dari deskrit data setelah dilakukan analisa korelasi maka diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,218 dan koefisien determinasi sebesar 4,7%. dengan pengujian melalui SPSS 2.0 version for windows terbukti bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. hal ini berarti terdapat pengaruh motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas terhadap Efektifitas metode pembelajaran game tematik domino pada sekolah menengah pertama negeri di indramayu. Sedangkan dari analisis regresi diperoleh persamaan $Y = 116,231 + 0,878X_1 + 0,301X_2$. Nilai konstanta sebesar 116,231 menunjukkan bahwa dengan Motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas yang sangat rendah, mudah bagi siswa untuk memahami atas efektifitas metode pembelajaran kosakata yang baik, sementara nilai koefisien 0,873 dan 0,301 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif variabel Motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas secara bersama-sama terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata pada siswa di sekolah menengah pertama negeri di indramayu. angka koefisien regresi tersebut juga menunjukkan bahwa setiap ada kenaikan satu nilai motivasi belajar maka akan terdapat kenaikan pada efektifitas metode pembelajaran kosakata sebesar 0,837, sedangkan setiap ada kenaikan satu nilai persepsi manajemen kelas maka akan terdapat kenaikan pada efektifitas metode pembelajaran kosakata sebesar 0,301. Setelah dilakukan linear garis dengan menggunakan program *SPSS 2.0 For windows* terbukti linear. dari pengujian signifikansi koefisien regresi yang juga dilakukan dengan program yang sama yaitu *SPSS 2.0 for windows* diperoleh bahwa koefisien regresi tersebut juga signifikan yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata pada sekolah menengah pertama di Indramayu.

Dari penjelasan diatas, untuk meningkatkan efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino di butuhkan kekompakan dan latihan secara terus menerus supaya hasilnya lebih maksimal. sedangkan Motivasi siswa sebagai faktor penentu dalam keseriusan siswa dalam berlatih metode pembelajaran kosakata. disini lain manajemen kelas juga memiliki peran penting sama halnya dengan motivasi. dari uraian di atas maka jelas bahwa kontribusi motivasi belajar dan persepsi manajemen kelas mempengaruhi efektifitas metode pembelajaran kosakata game tematik domino.

2. Pengaruh pengaruh Motivasi belajar (X_1) terhadap efektifitas metode pembelajaran (Y).

Dari pengujian serta hipotesis diperoleh nilai signifikan adalah 0,114 dan t_{hitung} 1,604 dan t_{tabel} 0,768 karena nilai $Sig. < 0,05$ dan t_{hitung} 1,604 $> t_{tabel}$ 0,768. maka H_0 dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan manajemen kelas (X_1) terhadap efektifitas metode pembelajaran (Y). Dengan penjelasan motivasi belajar dapat mengarahkan siswa-siswa untuk belajar lebih semangat sehingga dapat meningkatkan efektifitas metode pembelajaran. maka dapat dikatakan motivasi belajar mempengaruhi efektifitas metode pembelajaran.

3. Pengaruh persepsi manajemen kelas (X_2) terhadap efektifitas metode pembelajaran (Y).

Dari pengujian serta hipotesis diperoleh nilai signifikan adalah 0,664 dan t_{hitung} 0,473 dan t_{tabel} 0,768. $Sig. < 0,05$ dan t_{hitung} 0,473. maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan persepsi manajemen kelas (X_2) terhadap efektifitas metode pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa dengan persepsi manajemen kelas maka siswa dapat bertanggung jawab dalam belajar dengan berbagai situasi dan disiplin dalam mengelola waktu dan tempat belajar, ini akan menjadikan metode pembelajaran lebih efektif. maka dapat dikatakan persepsi manajemen kelas mempengaruhi efektifitas metode pembelajaran

Berdasarkan Hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa (1) terdapat pengaruh Motivasi belajar terhadap Manajemen Kelas siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Indramayu . hal tersebut dibuktikan oleh $F_{hitung} = 1,416 > F_{tabel}$ 0,436 dan $Sig = 0,251 < 0,05$. ini berarti bahwa efektifitas metode pembelajaran kosakata dipengaruhi oleh motivasi, yang dalam hal ini motivasi belajar bermain peran. makin tinggi motivasi belajar seorang siswa, maka semakin tinggi pula efektifitas metode pembelajaran kosakata siswa tersebut. sebaliknya semakin rendah motivasi belajar siswa, semakin rendah pula efektifitas metode pembelajaran kosakata siswa. oleh karena itu motivasi belajar merupakan variabel yang penting untuk efektifitas metode pembelajaran kosakata; (2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata siswa sekolah menengah pertama negeri di indramayu. hal tersebut dapat dibuktikan oleh $t_{hitung} = 1,604 > t_{tabel}$ 0,768 dan $Sig = 0,045 < 0,05$. hal ini berarti tolak H_0 dan terima H_1 , terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata; dan (3) terdapat persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata. dengan dibuktikan oleh $t_{hitung} = 0,473 > t_{tabel}$ 0,768 dan $Sig = 0,045 < 0,05$. hal ini berarti tolak H_0 dan terima H_1 , terdapat pengaruh positif persepsi manajemen kelas terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa secara signifikan terdapat interaksi motivasi belajar terhadap efektifitas metode pembelajaran kosakata. setelah dilakukannya penelitian, secara keseluruhan ditemukan bahwa hasil penguasaan kosakata siswa melalui game tematik domino lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan sebelum diadakannya penelitian, hal ini dapat dibuktikan dari hasil test pre test dan post test pada kelas yang diteliti. Hal ini dikarenakan dalam proses penguasaan kosakata siswa yang diberikan pembelajaran metode pembelajaran dengan media pembelajaran game tematik domino melalui konsep yang sudah dipahami oleh siswa sebelumnya. dalam pelaksanaan pembelajaran metode pembelajaran dengan media pembelajaran tematik domino dituntut kemampuan guru untuk dapat menyajikan materi secara umum kemudian merinci secara khusus sehingga semua materi saling terkait. Secara spesifik ditemukan bahwa siswa yang motivasi belajarnya tinggi, hasilnya akan lebih tinggi dengan pemberian metode game tematik domino, sedangkan untuk yang motivasi belajarnya rendah, diperoleh hasil yang hampir sama hasilnya ketika diberi materi melalui game tematik domino. fenomena ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara Motivasi belajar dengan manajemen kelas terhadap metode pembelajaran kosakata game tematik domino. Oleh karena itu diharapkan metode

pembelajaran kosakata game tematik domino adalah metode yang tepat bagi guru, akan tetapi guru juga harus memperhatikan tingkat motivasi belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan kemampuan kosakata siswa menjadi meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, maka dalam kapasitasnya sebagai seorang pendidik atau guru bahasa Inggris harus mampu memahami tingkat motivasi belajar siswanya dari masing-masing peserta didik agar dapat dilakukan pemilihan dan perlakuan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara kapasitas sebagai seorang pengajar, maka guru bahasa Inggris harus mampu mendesain rancangan kegiatan pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat motivasi belajar siswa. efektivitas metode pembelajaran melalui game tematik domino memberikan kontribusi terhadap hasil penguasaan kosakata siswa. Dengan demikian implikasi dalam upaya penguasaan kosakata siswa, hendaknya para guru perlu menerapkan cara pemberian materi yang benar dalam proses kegiatan pembelajaran. selain itu guru juga perlu mempersiapkan kondisi kelas dan sarana yang diperlukan antara lain Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang memuat kegiatan, lembar kerja siswa yang menarik dan skenario pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i, Catharina Tri A. 2010. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNS Press
- Airul Hasanah. 2010. Pembelajaran Berbasis Permainan TTS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab. Yogyakarta: UIN
- Arif Sadiman dkk. 1993. Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gamal Komandoko. 2009. Jari-Jari Hitung. Yogyakarta: Citra Pustaka.
- Kadir. 2010. Statistika: Untuk Penelitian Ilmu Sosial. Jakarta: Rosemata Sampurna
- Muhammad Ali. 2004. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Muhibbin Syah. 2011. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2006. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NazirMoh. 2011. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia
- Oemar Hamalik. 2001. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2012. Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta
- Rostina Sundryana. 2013. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima
- Rulam. 2009. Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino. Artikel. Diakses 21 Februari 2015 dari http://www.google.co.id/gwt/x_q=media_pembelajaran_kartu_domino.

- Ruseffendi E.T.. 1991. Pengantar kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saekhan Muchit. 2007. Pembelajaran Konstektual. Semarang: Rasail Media Group.
- Sardiman. 2003. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor–Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subandi HS. 2004. Belajar dan Pembelajaran Teori dan Aplikasinya. Indramayu: FKIP UNWIR.
- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukino. 2007. Matematika untuk SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga
- Supardi US. 2013. Aplikasi Statistika Dalam Penelitian. Jakarta: Change Publication.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineke Cipta
- Trianto. 2013. Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Zainal Arifin. 2012. Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya

