

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMP IT RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh

Mona Puspita Sari

NIM: 06111181621061

Program Studi Pendidikan Fisika



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU TERHADAP
HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS VIII SMP IT
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh
Mona Puspita Sari
NIM: 06111181621061
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Hamdi Akhsan, M.Si.
NIP. 196902101994121001

Pembimbing 2,



Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si.
NIP.197603102001121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Ismet, S.Pd., M.Si.
NIP. 196807061994021001

Ketua Program Studi,



Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd
NIP. 197905222005011005

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU TERHADAP
HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS VIII SMP IT
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh

MONA PUSPITA SARI

NIM: 06111181621061

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal: 21 April 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|----------------------|--|---|
| 1. Ketua | : Drs. Hamdi Akhsan, M.Si. |  |
| 2. Sekretaris | : Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si. |  |
| 3. Anggota | : Dr. Ida Sriyanti, S.Pd., M.Si. |  |
| 4. Anggota | : Dr. Muhammad Yusup, S.Pd., M.Pd |  |
| 5. Anggota | : Saparini, S.Pd., M.Pd. |  |

Inderalaya, Mei 2020
Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Ketang Wiyono, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197905222005011005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mona Puspita Sari
NIM : 06111181621061
Program Studi : Pendidikan Fisika

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga" Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan pada skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, April 2020

Yang membuat pernyataan,



Mona Puspita Sari

NIM 06111181621061

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP universitas Sriwijaya
2. Bapak Dr. Ismet, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA
3. Bapak Dr. Ketang wiyono, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Fisika
4. Bapak Dr. Hamdi Aksan, M.Si. dan Bapak Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si. sebagai pembimbing saya sekaligus sosok ayah segala bimbingan, dorongan dan bantuan baik dari segi moril maupun materil selama penulisan skripsi ini
5. Ibu Dr. Ida Sriyanti, S.Pd., M.Si., Bapak Dr. Muhamad Yusup, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Saparini, S.Pd., M.Pd. sebagai tim penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Fisika yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat selam 4 tahun lamanya.
7. Kepala sekolah, guru dan staf Pondok Pesantren SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga yang telah bersedia memfasilitasi selama penelitian ini.
8. Ustd. Junaidi yang mendukung segala administrasi penelitian dalam waktu yang cepat dan tepat.
9. Ustd. Ekhsan Saputra sebagai guru fisika, anak Murid dan Kepala SMP IT Menara Fitrah yang telah memfasilitasi untuk validitas soal.

10. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Abdul Rasyid dan Ibu Dina Serta keluarga besar sedan big family dan Tohir yang terus berkorban segala usaha kerja keras dan mengalirkan doa untuk menyelesaikan sarjana pendidikan di Universitas Sriwijaya.
 11. Adek sepupu ipho dan keponaan dek risky yang selalu siap menyediakan laptop untuk penyelesaian skripsi.
 12. Umi Niza dan Umi Marisa yang selalu mendoakan dan memberi motivasi perjuangan hidup yang penuh drama dalam dunia kuliah.
 13. Sahabat Terbaikku Laras, Rini, Ika, Nadiah Nurjannah, aisyah Meidiana Indah Puti, yang selalu mengingatkan dan membantu segala kekurangan untuk penyelesaian skripsi ini
 14. Patnerku Hidayatullah Gustiawan Adi yang membantu dalam pemprosesan desain pada penelitian ini
 15. Teman-teman baik seperjuanganku angkatan 2016 kelas Indralaya, salmah, erliza, hana, veli, orin, tia, tenten, rara, rafika, dwi, illyyin, jumalia, anisa, siti, fitri, putri, indri, kiki, lestari, addena, sissyl, nesi, musliha, gede, dinda, suharli, ari. Seluruh adik-adik HIMAPFIS, terutama dek tutik dan dek dani adek kp nya kakak, Teman-teman segenerasi SMAITRU yang satu kampus dan sama" berjuang terutama desi, ladyka, geri, danin, dan kakak KP ku kak azizah serta Komunitas Muda Nuklir Palembang terutama kak wayan, kak iksan, Chandra, alfian, aisyah, hari, yang sudah memberikan bantuan, dukungan dan doanya dalam penyelesaian skripsi ini.
- Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang Fisika.

Indralaya, April 2020

Penulis,



Mona Puspita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran Fisika.....	5
2.2 Media Pembelajaran	6
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	8
2.3 Media permainan Kartu.....	8
2.3.1 Desain Kartu untuk Peletakkan Materi	9
2.3.2 Desain Peletakkan Materi	9

2.3.3 Setting Permainan Kartu	9
2.3.4 Prosedur Permainan Kartu	10
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu.....	11
2.4 Hasil Belajar	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Metode Penelitian.....	13
3.2 Variabel Penelitian	13
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	14
3.4 Populasi dan Sampel.....	14
3.5 Waktu dan Tempat Penelitian.....	15
3.6 Hipotesis	15
3.7 Prosedur Penelitian.....	15
3.7.1 Tahap Persiapan	15
3.7.2 Tahap Pelaksanaan	16
3.7.1 Tahap Akhir	16
3.8 Teknik Pengumpulan Data	17
3.8.1 Tes	17
3.8.2 Validitas Instrumen	17
3.8.3 Uji Realibilitas	18
3.9 Analisis Data Tes.....	19
3.9.1 Uji Normalitas Data	19
3.9.2 Uji Homogenitas Data.....	20
3.9.3 Uji Hipotesis Data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	22
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	22

4.2	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	22
4.3	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	24
4.4	Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	26
4.5	Analisis Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	26
4.6	Pembahasan	28
BAB V PENUTUP	31
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian	13
Tabel 3.2 Koefisien Korelasi Normalitas.....	18
Tabel 3.1 Koefisien Korelasi Realibilitas	18
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	23
Tabel 4.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan KelasKontrol	26
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	27
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	27
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampak Depan Media Permainan kartu.....	9
Gambar 2.2Tampak Belakang Media Permainan kartu	9
Gambar 2.3Formasi Segi Empat Setting Permainan Kartu	10

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (Analisis Data Penelitian)	34
Lampiran Hasil Data Nama Kelompok Siswa Kelas Eksperimen	35
Lampiran Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	36
Lampiran Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	37
Lampiran Hasil Uji Normalitas Nilai Posstest Kelas Eksaperimen	38
Lampiran Langkah-langkah dalam Membuat Daftar Frekuensi yang diharapkan (f_h)Kelas Eksperimen	39
Lampiran Hasil Uji Normalitas Nilai Posstest Kelas Kontrol	41
Lampiran Langkah-langkah dalam Membuat Daftar Frekuensi yang diharapkan (f_h) Kelas Kontrol	42
Lampiran Hasil Uji Homogenitas Data Posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Lampiran Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
LAMPIRAN 2 (Perangkat Pembelajaran)	47
Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	48
Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	53
Lampiran Ringkasan Materi.....	60
LAMPIRAN 3 (Instrumen Soal).....	80
Lampiran Hasil Validitas Soal Pre-Post test.....	81
Lampiran Kisi-kisi Soal Pre test dan Post test	82
LAMPIRAN 4 (Administrasi Penelitian).....	95
Lampiran Usul Judul Skripsi	96
Lampiran Persetujuan Seminar Proposal Penelitian	97
Lampiran Surat Telah Diseminarkan	98

Lampiran Notulensi Seminar Proposal Penelitian	87
Lampiran SK Pembimbing Skripsi	102
Lampiran Surat Izin Penelitian	104
Lampiran Surat Persetujuan Penelitian	105
Lampiran SK Telah Menyelesaikan Penelitian.....	106
Lampiran Persetujuan Seminar Hasil Penelitian.....	108
Lampiran Pesetujuan Sidang.....	109
Kartu Bimbingan Skripsi	110
Lampiran Kartu Notulensi Ujian Skripsi	114
Lampiran Bukti Perbaikan Skripsi.....	121
LAMPIRAN 5 (Dokumentasi Penelitian)	122
Lampiran Foto Kegiatan Penelitian	123

ABSTRAK

Telah dilaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media permainan kartu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment* dengan desain penelitian yaitu *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini dipilih *random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga dan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII.A1 sebagai kelas eksperimen dan VIII. A2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes soal berupa pilihan ganda sebanyak 20 item untuk melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Dari hasil penelitian kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 67,5 dan untuk kelas kontrol nilai rata-rata post-test sebesar 59,68 dengan hasil uji z pada taraf signifikan (α)= 0,05 yang diperoleh nilai z_{hitung} 5,52 dan $z_{tabel}= 1,95$ maka $z_{hitung} \geq z_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan kartu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga.

Kata Kunci : Media Permainan Kartu, Hasil Belajar

Indralaya, Mei 2020

Pembimbing 1,

Drs. Hamdi Akhsan, M.Si
NIP. 196902101994121001

Pembimbing 2,

Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si
NIP.197603102001121002

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Fisika

Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd
NIP. 197905222005011005

ABSTRACT

Research has been carried out with the aim to find out if there is any influence of card game media to learning outcomes of grade VIII students SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. The method used in this research is quasi experiment with research design that is non-equivalent control group design. Samples of these studies were selected random sampling. The population in this study is the entire class VIII of SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga and samples in this study of class VIII. A1 as the experiment class and VIII. A2 as the control class numbering 32 people. The data collection technique used is a test of a double choice of 20 items to see Students ' learning outcomes in the realm of cognitive. From the results of the experimental class was obtained average post-test value of 67.5 and for the control class average post-test of 59.68 with test result z at a significant level (α) = 0.05 that obtained the value of Thitung 5.52 and Ttabel = 1.95 then $\text{Thitung} \geq \text{Ttabel}$ means H0 rejected and Ha acceptable. So, IT can be concluded that there is influence of the use of media card game to study outcomes of grade VIII students SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga.

Keywords: Media card game, learning results

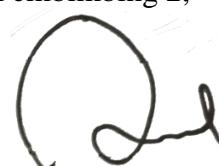
Indralaya, Mei 2020

Pembimbing 1,



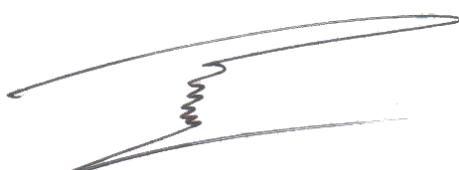
Drs. Hamdi Akhsan, M.Si
NIP. 196902101994121001

Pembimbing 2,



Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si
NIP.197603102001121002

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Fisika



Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd
NIP. 197905222005011005

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja, terencana, dan terarah untuk mengendalikan agar ada kemauan belajar dalam diri seseorang. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan pelayanan dan menciptakan suasana belajar siswa (Siregar, 2011).

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru, meliputi: tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang menonjol, yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang harus diatur oleh guru dalam kegiatan pembelajaran (Fitrah, 2017)

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru mampu memberikan suasana belajar yang kondusif sesuai dengan metode pembelajaran yang sering digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan berbagai aktivitas belajar yakni memberi kesempatan belajar dari berbagai sumber dan media (Uno, 2007). Media pembelajaran merupakan suatu tempat untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan perhatian kepada siswa (Arsyad, 2016). Media memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih memerlukan perbaikan pada sistem pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Proses belajarnya masih cenderung kurang menarik minat belajar fisika, penjelasan yang disampaikan masih terfokus pada buku pegangan siswa. Hal ini mempengaruhi aktivitas siswa dan membuat kegiatan tersebut menjadi pasif, maka dari itu kegiatan ini bisa dikatakan baik apabila dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru fisika bahwa pembelajaran fisika harus dilibatkan dengan cara menjadikan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dilibatkan secara aktif. Maka dari itu peneliti mencoba membuat kegiatan belajar sambil bermain yaitu belajar fisika menggunakan media permainan kartu untuk melatih siswa dalam kerja kelompok dan saling berbagi informasi apa yang sudah mereka dapatkan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Rigasari dkk, 2015) dengan judul Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disertai Media Kartu Fisika dalam Pembelajaran Fisika di SMA hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar yang menggunakan uji t didapat nilai signifikan sebesar 0.005 atau < 0.05 berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disertai media kartu fisika dibandingkan dengan model pembelajaran seperti biasanya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Estiani Dkk, 2015) dengan judul Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media permainan kartu UNO dinyatakan Efektif digunakan dalam pembelajaran, dimana hasil uji coba pelaksanaan lapangan mendapatkan hasil yang baik yaitu 79,31% siswa atau 23 dari 29 siswa telah mencapai KKM, yaitu 75. Dan nilai karakter kerja sama yang didapatkan yaitu sebesar 87,36 % dengan kriteria membudaya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan permasalahan yakni “Apakah ada pengaruh media permainan kartu terhadap hasil belajar fisika siswa di SMP IT Rudhatul Ulum Sakatiga?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah, mengingat terbatasnya kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi hal-hal berikut:

1. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah cahaya berdasarkan Buku IPA Terpadu Kurikulum 2013.
2. Kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu.
3. Peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari hasil pengaruh media permainan kartu

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan kartu terhadap hasil belajar fisika siswa di SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain :

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui permainan kartu untuk menguasai materi fisika dan siswa mampu bekerja sama dalam kerja kelompok untuk memecahkan suatu pemasalahan materi fisika sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif.

2. Bagi Guru

Memberikan masukan dan bahan pertimbangan guru untuk menciptakan penyampaian materi pelajaran fisika yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran terkesan dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Untuk memberikan wawasan dan pengalaman mengenai aktivitas pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sebagai persiapan diri sebagai calon guru.

4. Bagi Pembaca

Penelitian ini bisa dijadikan bahan contoh bila menunjukkan hasil yang memuaskan atau berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran lain atau materi fisika lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldy, Stevanus. 2014. *Pembuatan Perangkat Lunak Pembelajaran Permainan Kartu Bridge*. Fakultas Teknik Universitas Surabaya: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 3(1), 2-11.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aritonang, Keke,T. 2008. *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Guru SMPK N 1 BPK Penabur Jakarta: Jurnal Pendidikan Penabur, 10, 11-2.
- Astuti, Puji Siwi. 2015. *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. Universitas Indraprasta PGRI: Jurnal Formatif, 5(1), 68-75.
- Emda, Amna. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*.Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Ranisy Banda Aceh: Lantanida Jurnal, 5(2), 93-196.
- Estiani, Wahyu., Widiyatmoko, Arif., Sarwi. 2015. *Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik*. FMIPA Universitas Negeri Semarang: Unnes Science Education Journal, 4(1), 711-719.
- Fitrah.(2017). *Belajar dan Pembelajaran*.Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pane, Aprida., Dasopang, Darwis Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. IAIN Padangsidimpuan: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
- Rigasari, Avifaktur., Dkk. 2015. *Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) disertai Media Kartu Remi Fisika dalam Pembelajaran Fisika*

di SMA. FKIP Fisika Universitas Jember: Jurnal Pendidikan Fisika, 4(2), 159-163.

Rijal, Syamsu., Bachtiar, Suhaedir. 2015. *Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Pendidikan Biologi STKIP Puangrimaggalatung: Jurnal Bioedukatika, 3(2), 15-20.

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Siregar, Eveline., Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Supardi., dkk. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*. FTMIPA Universitas Indraprasta PGRI: Jurnal Formatif, 2(1), 71-81.

Syarifuddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang: Ta'dib XVI (01), 113-135.

Uno B, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

