

**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

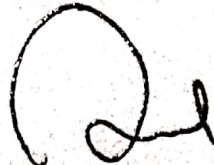
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dr. Hamdi Akhsan, M.Si.
NIP.196902101994121001**

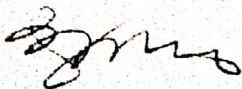
Pembimbing 2,



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

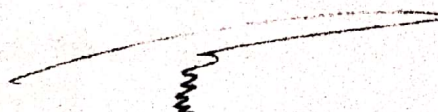
Mengetahui,

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

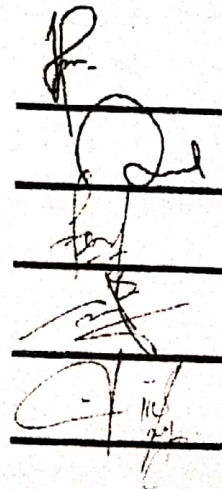
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal: 21 April 2020

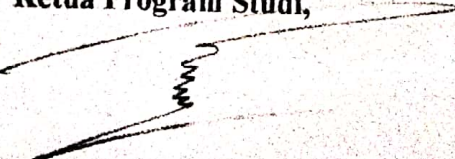
TIM PENGUJI

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**

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