

ABSTRAK

Chairunnisa : Pengaruh Penggunaan Kartu Permainan Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMAN 3 Bukittinggi

Materi tata nama senyawa kimia yang dipelajari pada kelas X SMA/MA banyak berisi pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural. Pada materi ini siswa sebaiknya lebih banyak mengulang materi untuk memantapkan konsep dengan memperbanyak mengerjakan soal latihan. Salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi ini adalah dengan menggunakan kartu permainan kimia sebagai media pembelajaran. Penggunaan kartu permainan kimia sebagai media pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan kartu permainan kimia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa kimia di kelas X SMAN 3 Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Randomized Control-Group Posttest Only Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA semester genap tahun ajaran 2017/2018 di SMAN 3 Bukittinggi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga diperoleh kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Dari penelitian ini diperoleh hasil tes akhir dengan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,03 dan kelas kontrol adalah 85,94. Analisis data dilakukan dengan uji-t pada taraf nyata 0,1. Hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 1,80$ dan $t_{tabel} = 1,30$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan kartu permainan kimia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa kimia di kelas X SMAN 3 Bukittinggi.

Kata kunci : *Kartu Permainan Kimia, Simple Random Sampling, Randomized Control-Group Posttest Only Design, Hasil Belajar Siswa, Uji-t*