

ABSTRAK

Nadra Amalia Sitorus. Nim 061222120111, Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausu Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausu Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun pembelajaran 2010/2011.

Metode penelitian ini bersifat *eksperimen semu*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 274 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*, yaitu menentukan kelas dilakukan dengan menggunakan pengundian yaitu memilih dua kelas dari 7 kelas paralel yang ada. Didapatkan kelas XI IPA₂ dan XI IPA₃. Masing-masing sampel terdiri dari 40 orang untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA₂ dan 40 orang untuk kelas control yaitu XI IPA₃. Instrumen yang digunakan untuk menyaring data adalah essay tes.

Dari pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata (mean) *post test* pada kelas eksperimen (X) = 74,75, standar deviasi = 9,04, dan termasuk kategori sangat baik 22,5 %, kategori baik 57,5%, kategori cukup 20%, kategori kurang 0. Sedangkan nilai rata-rata (mean) *post test* kelas kontrol (Y) = 64,12, standar deviasi = 8,43, dan termasuk kategori sangat baik 2,5 %, kategori baik 30%, kategori cukup 57,5%, dan kategori kurang 10%. Hasil *post test* dengan rata-rata 74,75 pada kelas eksperimen dan hasil *post test* dengan rata-rata (mean) 64,12 pada kelas kontrol. Berdasarkan, uji normalitas, hasil *post test* dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan uji homogenitas bahwa data bersifat homogen. Maka diketahui t_0 sebesar 6,602. Selanjutnya, t_0 tersebut dikonsultasikan dengan table t pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (N+N) - 2 = 781$, dari $dk = 78$ diperoleh taraf signifikan 5% = 2 dan 1% = 2,65. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $6,602 > 2,65$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa *teknik permainan kartu kuartet* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan teknik pembelajaran konvensional dalam pembelajaran kausa oleh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.