

ABSTRAK

DINI AULIA NOVIANI: Pengembangan Desain Pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) Menggunakan Monopoli Kimia Mengenai Alat-Alat Laboratorium

Penelitian ini didorong oleh pentingnya pengetahuan alat-alat laboratorium pada pelaksanaan praktikum. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat desain pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) menggunakan media monopoli kimia mengenai alat-alat laboratorium dengan mengacu pada indikator kelayakan yaitu hasil uji validasi. Penelitian ini menggunakan tahapan metode *design based research* yang meliputi tiga tahapan, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan perangkat tes untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai alat-alat laboratorium. Hasil uji validasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan perangkat tes sudah memenuhi syarat (valid), dengan nilai rata-rata rhitung untuk RPP sebesar 0,77 dan perangkat tes sebesar 0,75.

Kata Kunci: Desain pembelajaran, *teams games tournament*, monopoli kimia, alat-alat laboratorium