

ABSTRAK

Wahidyah Nurhayati: Penerapan Model *Team Game Tournament* Berbantuan *Stereochemistry Game 2.0* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Hidrokarbon.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi hidrokarbon pada penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan *Stereochemistry Game 2.0*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *pre experiment* dengan desain *One-grup Pretest-Posttest*. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar kerja peserta didik model *Team Game Tournament*, dan soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan *Stereochemistry Game 2.0*, rata-rata sebesar 82,4% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian lembar kerja peserta didik model *Team Game Tournament*, memiliki rata-rata sebesar 85 dengan kategori sangat baik. Peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi hidrokarbon berdasarkan nilai N-Gain secara keseluruhan sebesar 0,3336 kategori sedang. Peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi hidrokarbon berdasarkan nilai N-Gain di setiap indikator kognitif, yaitu C1= 0,7500 kategori tinggi, C2=0,5294 kategori sedang, C3=0,333 kategori sedang, C4= 0,1944 kategori rendah. Dengan demikian, *Team Game Tournament* berbantuan *Stereochemistry Game 2.0* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi hidrokarbon.

Kata kunci: *Team Game Tournament*, Hasil Belajar Kognitif, Hidrokarbon.

