

ABSTRAK

Risa Rusdianti : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Ludo Kimia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Reduksi-Oksidasi

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, menganalisis hasil belajar siswa dan mendeskripsikan tanggapan siswa setelah penerapan Media Ludo pada konsep redoks. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan tipe *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah kelas X MIPA 5 SMA Negeri 18 Garut dengan jumlah siswa 34 orang. Instrument yang digunakan berupa deskripsi pembelajaran, lembar observasi, soal *pretest-posttest*, dan angket/kuisisioner. Data diperoleh dari hasil observasi pada kegiatan pembelajaran, pemberian skor pada soal *pretest-posttest*, dan pengisian angket. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa secara keseluruhan pada semua tahapan pembelajaran yaitu 92,2 dengan interpretasi sangat baik. Hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT berbantuan media ludo dengan *N-gain* sebesar 0,51 yang termasuk kedalam kategori sedang. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* secara berturut-turut adalah 43,79 dan 73,26. Dengan demikian penerapan model pembelajaran TGT berbantuan ludo kimia pada konsep redoks dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar.

Kata kunci : Teams Games Tournament, ludo kimia, redoks

ABSTRACT

This research aims to describe student activities, analyze improvements in student learning outcomes, and describe student responses after applying Ludo Media to the redox concept. The research method used was pre-experimental with one-group pretest-posttest type. The subject of this research was class X MIPA 5 SMA Negeri 18 Garut with a total of 34 students. The instruments used are learning descriptions, observation sheets, pretest-posttest questions, and questionnaires. Data was obtained from observations of learning activities, scoring on pretest-posttest questions, and filling out questionnaires. The research results show that overall student activity at all stages of learning is 92.2 with very good interpretation. Student learning outcomes after implementing the TGT model assisted by ludo media with an *N-gain* of 0.51 are included in the medium category. The average pretest and posttest scores were 43.79 and 73.26 respectively. Thus, the application of the TGT learning model assisted by ludo chemistry on redox concepts can improve student learning outcomes.

Keywords: Teams Game Tournament, ludo chemistry, redoks



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG