

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul:
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI REDUKSI DAN OKSIDASI**

Oleh

Siti Apriani Noho
NIM 441 414 031

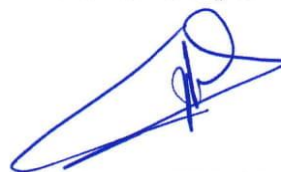
Telah Diperiksa dan Disetujui oleh

Pembimbing I



Erni Mohamad, S.Pd, M.Si
NIP. 19690812 200501 2 002

Pembimbing II



Hendri Iyabu, S.Pd, M.Si
NIP. 19800109 200501 1 002

Mengetahui

† Ketua Jurusan Kimia



Dr. Akram La Kilo, M.Si
NIP. 19770411 200312 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reduksi dan Oksidasi
Oleh

Siti Apriani Noho
NIM 441414031

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

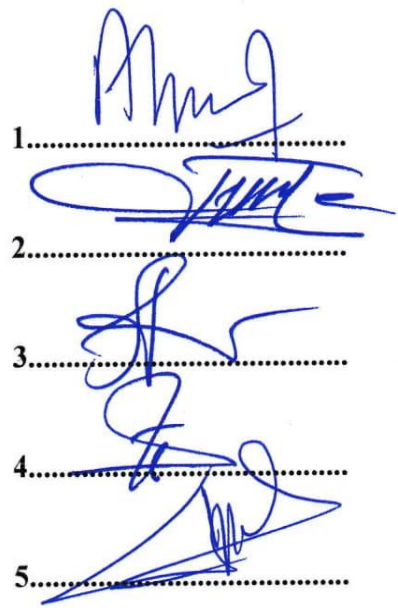
Hari/Tanggal : Senin, 6 Agustus 2018

Waktu : 07.30 – 08.30 WITA

Penguji :

1. Prof. Dr. Astin Lukum, M.Si
NIP. 19630327 198803 2 002
2. Dr. Opir Rumape, M.Si
NIP. 19580903 198703 1 001
3. Suleman Duengo, S.Pd, M.Si
NIP. 19790107 200501 1 002
4. Erni Mohamad, S.Pd, M.Si
NIP. 19690812 200501 2 002
5. Hendri Ivabu, S.Pd, M.Si
NIP. 19800109 200501 1 002

1.....
2.....
3.....
4.....
5.....



**Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan IPA**



Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd
NIP 19600530 198603 2 001

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi reduksi dan oksidasi. Hasil belajar yang diukur yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa masing-masing pada kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil uji validitas tes menunjukkan bahwa 20 soal valid dan hasil reliabilitas tes adalah 0,793 tergolong dalam kategori tinggi. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan *separated varian*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = 58$ diperoleh $T_{hitung} 1,951 > T_{tabel} 1,672$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dengan hasil aspek afektif dari kedua kelas dikategorikan baik, rata-rata kelas eksperimen 76,887% sedangkan pada kelas kontrol 68,558%. Aspek psikomotor dari kedua kelas dikategorikan terampil, rata-rata pada aspek psikomotor antara kelas eksperimen 79,167% dan kelas kontrol adalah 67%.

Kata Kunci: TGT, Hasil Belajar, Reduksi, Oksidasi

ABSTRACT

The research aims to find out the effect of cooperative learning model Type Teams Games Tournament (TGT) towards the students' learning achievement on reduction and oxidation lesson. The learning achievements being assessed are a cognitive, affective and psychomotor aspect. The research design uses an experimental design with a pretest-posttest control group design. The samples are 60 students who are divided into an experimental class as many as 30 students and control class as many as 30 students. The experimental class uses cooperative learning model Type Teams Games Tournament (TGT); meanwhile, the control class uses conventional learning model. The validity test result shows that 20 numbers of tests are valid while the reliability test result is 0,793 which are categorized in the high category. Hypothesis test result uses a t-test with a separated variant. The results show that in a significance level of 0,05 with $df = 58$, it obtained the $T_{count} 1,951 > T_{table} 1,672$, so H_0 is rejected, and H_1 is accepted. The findings show that cooperative learning model Type Teams Games Tournament (TGT) influences students' learning achievement with the affective aspect result from both classes are in a good category, the percentage average of the experimental class is 76,887% while the control class is 68,558%. The psychomotor aspects in both classes are in a skillful category, the average percentage of psychomotor in experimental class is 79,167%, and control class is 67%.

Keywords: *TGT, Learning Achievement, Reduction, Oxidation*

