

ABSTRAK

Ade Fatmawati Kadir, 2024. Pengaruh Penggunaan Media Ludo dalam Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X-IPA SMA Negeri 12 Kota Tidore Kepulauan pada Materi Struktur Atom. Dibimbing oleh Dr.Nurfatimah Sugrah, S.Pd., M.Pd, dan Ahmad Muchsin Jayali, S.Si., M.Si.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ludo dalam model pembelajaran *teams game tournament* dan berapa besar pengaruh penggunaan media ludo dalam model pembelajaran *teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom kelas X-IPA SMA Negeri 12 Kota Tidore Kepulauan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan instrumen yang digunakan adalah soal tes dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 16 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan analisis data pada uji hipotesis menggunakan statistik nonparametrik uji Wilcoxon signed rank test. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ludo dalam model pembelajaran *teams game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi dengan interpretasi rendah. Dengan nilai sebesar $0,001 (p) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada uji nilai gain yang diperoleh sebesar 0,11 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Media Ludo, *Teams game Tournament*, Struktur Atom

ABSTRACT

Ade Fatmawati Kadir, 2024. The Effect of Using Ludo Media in the Teams Game Tournament Learning Model on the Learning Outcomes of Class X-Science Students at Senior High School 12 Tidore Island City on Atomic Structure Subject. Supervised by Dr.Nurfatimah Sugrah, S.Pd., M.Pd, and Ahmad Muchsin Jayali, S.Si., M.Si.

This research was purpose of knowing the effect of using Ludo media in the Teams Game Tournament learning model and how much influence the use of Ludo media in the Teams Game Tournament learning model has on student learning outcomes in class X-IPA atomic structure subject at Senior High School 12 Tidore Islands City. This type of research is experimental research with the instrument used is test questions with a sample size of 16 students. The data analysis techniques used are descriptive and inferential statistical analysis techniques. Based on data analysis in hypothesis testing using non-parametric statistics, the wilcoxon signed rank test. it can be concluded that the use of ludo media in the Teams Game Tournament learning model can improve student learning outcomes but with low interpretation. With a value of $0.001 (p) < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. In the test the gain value obtained was 0.11 in the high category.

Keywords: Student Learning Outcomes, Ludo Media, Teams Game Tournament, Atomic Structure

