

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Sub Materi Zat Aditif Pada Makanan Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII” ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT dan pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan zat aditif pada makanan. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimen dengan desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* (*one group pretest-posttest design*). Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar observasi dan rekaman video untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, tes tertulis berupa esay untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta angket dan wawancara untuk memperoleh data pendukung berupa tanggapan terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kimia berbasis permainan monopoli pada sub materi zat aditif pada makanan sebesar 90,90 % yang tergolong kategori baik sekali. Secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengalami pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada sub materi zat aditif pada makanan yang termasuk ke dalam kriteria sedang ($\langle g \rangle = 60\%$). Hasil pengolahan angket dan wawancara menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran kimia berbasis permainan monopoli pada sub materi zat aditif pada makanan.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan monopoli, zat aditif pada makanan, hasil belajar.

ABSTRACT

The title of the research "The Effect of Chemical Learning Based Monopoly Media Games At sub Material Substance Food Additives Against of student results In Junior High Student Class VIII" this is to obtains information on the feasibility of learning with cooperative learning model of TGT and the type of this media is influence monopoly game learning based in improving student learning on the subject of food additives. The research of this method used is a pre-experimental design with pretest and posttest single group (one group pretest-posttest design). The instrument that using consists of sheets of observations and video recordings to determine the feasibility of learning , in the form of essays the written test to determine the improvement of learning outcomes as well as a questionnaires and interviews to obtains supporting data in the form of responses to learning . The results showed that the feasibility study using game-based on the chemistry instructional media monopoly on sub material food additives by 90.90 % belonging to either category at all. In general, that has an increase significant in student learning outcomes after experienced the learning process by using media monopoly game at sub- material food additives are includes in the criteria ($\langle g \rangle = 60 \%$). The results of the processing of questionnaires and interviews show an interest in students to study chemistry using instructional media monopoly games based on sub- material food additives.

Keywords: learning media, monopoly games, food additives, learning outcomes.