

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Siti Musyaropah, (2017): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* dengan Media Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar kimia siswa Madrasah Aliyah Darul Hikmah Pekanbaru yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* dengan media permainan *Truth and Dare* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran kimia kelas X di Madrasah Aliyah Darul Hikmah Pekanbaru pada pokok bahasan tata nama senyawa, konsep massa atom relatif ( $A_r$ ) dan massa molekul relative ( $M_r$ ), serta persamaan reaksi kimia sederhana. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, data awal yang diambil dari nilai materi sebelumnya dan data akhir diambil dari selisih *pretest* dan *posttest* kedua kelas. Data awal dan data akhir dianalisis dengan menggunakan uji-t. Hasil pengolahan data akhir diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $t_{hitung} = 2,82$  dan  $t_{tabel} = 2,66$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran STAD dengan media permainan *Truth and Dare* terhadap hasil belajar kimia dengan  $K_p$  sebesar 19,48%.

Kata Kunci: ***Model Pembelajaran Student Team Achievement Division, Truth and Dare, Hasil Belajar.***


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**
**Siti Musyaropah, (2017): The Effect of Using Student Team Achievement Division Type of Cooperative Learning Model with Truth and Dare Game Media toward Student Chemistry Learning Achievement**

This research was instigated by the low of student chemistry learning achievement that was under the minimum standard of passing grade. This research was a Quasi-experiment aiming at knowing the effect of using Student Team Achievement Division type of Cooperative learning model with Truth and Dare game media toward student chemistry learning achievement on Compound Nomenclature material, relative atomic mass and relative molecular mass, and a simple chemical reaction at the tenth grade of Islamic Senior High School of Darul Hikmah Pekanbaru. Simple random sampling technique was used in this research. The samples of this research were the tenth grade students of class MIA 2 as the experimental group and the students of class MIA 1 as the control group. The preliminary data obtained from the score of previous material and final data obtained from the difference between pretest and posttest of both classes. The data were analyzed by using t-test. The result of the final data processed showed that  $t_{\text{observed}}$  was 2.82 and  $t_{\text{table}}$  was 2.66. It showed that  $t_{\text{observed}}$  was higher than  $t_{\text{table}}$ . It revealed that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. In other words, there was a significant effect of using Student Team Achievement Division type of Cooperative learning model with Truth and Dare game and the coefficient effect was 19.48%.

**Keywords:** *Student Team Achievement Division Learning Model, Truth and Dare, Learning Achievement*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

سيبي موشاريه، (٢٠١٧): تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني صنف طالب إنجاز فريق الانقسام بوسيلة الألعاب ثقة وشجاعة على نتيجة تعليمية الكيمياء للتلاميذ

يقوم هذا البحث بخلفية نتيجة تعليمية الكيمياء للتلاميذ المدرسة الثانوية دار الحكمة بياكنبارو لاتزال تحت معايير التقييم للحد الأدنى. هذا البحث من بحث شبه تجريبي بالهدف إلى معرفة تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني صنف طالب إنجاز فريق الانقسام بوسيلة الألعاب ثقة وشجاعة على نتيجة تعليمية الكيمياء للتلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية دار الحكمة بياكنبارو في مباحث أساسية للأسماء المستحضر. وأخذ العينة القائمة بها بأسلوب العينة العشوائية البسيطة. والعينة في هذا البحث الفصل العاشر للرياضيات وعلم الأحياء الثاني كمجموعة تجريبية والفصل العاشر للرياضيات وعلم الأحياء الأول كمجموعة ضابطة. وأسلوب جمع البيانات في هذا البحث أي، البيانات الأولية المأخوذة من درجة المواد قبلها والبيانات الأخيرة المأخوذة من انحراف الاختبار قبلي وبعدي للفصلين. والبيانات الأولية والأخيرة المحللة باستخدام الاختبار-ت. ونتائج رعاية البيانات الأخيرة المحسولة على الدرجة ت الحساب = ٢,٨٢ وت الجدول = ٢,٦٦ ودالة على أن ت الحساب < ت الجدول، بمعنى دالة على واقع ارتقاء نتيجة تعليمية بقدر الارتقاء ١٩,٨٤%.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعليم طالب إنجاز فريق الانقسام، ثقة وشجاعة، نتيجة تعليمية