

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 10 BANJARMASIN

Oleh : Yulia Rahma. NPM 13.23.0013

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa dengan menggunakan media permainan ular tangga. penelitian ini menggunakan metode Pre-tes Post-test Control Group Design dengan penelitian diambil dua kelas yaitu, pada kelas X-2 sebagai kelas kontrol dan X-4 sebagai kelas eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X semester genap SMA Negeri 10 Banjarmasin tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode tes, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian pada materi tata nama senyawa kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan yang tidak menggunakan media permainan ular tangga yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.792 > 2.000$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa yang menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini membuktikan bahwa implementasi media permainan ular tangga pada materi tata nama senyawa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin.