

ABSTRAK

Hadi Maulana Hamzah: Penerapan Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Permainan Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa pada Materi Tatanama Senyawa Anorganik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa ketika pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan media permainan edukasi berbasis android pada materi tatanama senyawa anorganik serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa anorganik. Dengan media permainan edukasi berbasis android . Metode yang digunakan pada penelitian *pre-experiment* dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Subyek penelitian adalah siswa X-MIPA SMA. Sumber data berasal dari peneliti dan siswa. Data diperoleh melalui lembar observasi, soal tes kemampuan siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan permainan edukasi berbasis android menggunakan model pembelajaran TGT dengan dengan kategori sangat baik dan terjadi peningkatan kemampuan belajar siswa yang ditunjukkan pada nilai *n-gain* 0,15 secara keseluruhan dengan interpretasi kategori rendah.

Kata Kunci: *pre-experiment, permainan edukasi, tatanama senyawa anorganik, teams games tournament, kemampuan belajar siswa*