

ABSTRAK

Gunawan Azis. “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Listrik Statis”

Berdasarkan hasil observasi di SMP Al-Hasan Bandung, terdapat fakta bahwa pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran fisika tergolong masih rendah dengan nilai rata-rata 32. Permasalahannya adalah kurang aktifnya siswa serta guru yang menjelaskan dengan cara metode itu-itu saja seperti ceramah dan menurut sebagian siswa mata pelajaran fisika terkadang sukar serta tidak disenangi. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga pada materi listrik statis dan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga pada materi listrik statis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre eksperimen. Penelitian dilakukan di SMP Al-Hasan Kota Bandung kelas IX-A dengan jumlah sampel sebanyak 18 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data mengenai keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui lembar observasi sedangkan data pemahaman konsep diperoleh melalui tes dalam bentuk uraian sejumlah enam pertanyaan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain: 1) keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pokok listrik statis berkategori sangat baik dengan persentase keterlaksanaan sebesar 91,66%; 2) peningkatan pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata *gain* sebesar 0,70 berkategori tinggi. Besarnya pemahaman konsep siswa pada materi pokok listrik statis setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini ditunjukkan pada hasil uji *t* dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} (29,13) > t_{tabel} (1,74)$. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran *Teams Games Tournament*, pemahaman konsep, listrik statis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG