

ABSTRAK

AINA MASTURA: Pengaruh Model *Game-Based Learning* Dengan Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI. **Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Malikussaleh, 2024**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *game-based learning* dengan berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi laju reaksi kelas XI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAS Darul Falah. Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari kelas XI yang masing-masing kelasnya berjumlah 18 orang dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah mengolah dan mendeskripsikan dengan data statistik deskriptif. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi laju reaksi. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MAS Darul Falah di kelas eksperimen dan kelas kontrol di lihat dari nilai pretest dan posttest menggunakan uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,005$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest artinya ada pengaruh penggunaan model *Games-Based learning* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Laju Reaksi, *Game-Based Learning*, Hasil Belajar.