

Homsatun Inayah. 2022. *Penerapan SCSS Menggunakan Jenga Game dengan Questions Card Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Nur Qomaria, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, respons siswa dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan SCSS menggunakan *Jenga Game* dengan *Questions Card*. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif desain *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Posttest Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII-A SMP Al-Kholiliyah, Kabupaten Bangkalan semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan sampel berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan data melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan SCSS menggunakan *jenga game* dengan *questions card*. Rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* diperoleh nilai sebesar 25,45 dengan kriteria rendah sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai sebesar 75,45 dengan kriteria tinggi. Ketuntasan klasikal pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil tidak tuntas pada klasikal kelas. Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal itu menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana. Hasil rata-rata angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 67% dengan kriteria baik

Kata kunci: Jenga game, Hasil Belajar, SCSS.

Homsatun Inayah. 2022. *Application of SCSS Using Jenga Game With Questions Cards on Student Learning Outcomes*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor: Nur Qomaria, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of learning, student response and student learning outcomes before and after the implementation of SCSS using Jenga Game with Questions Cards. The method used is the quantitative method of Pre-Experimental design in the form of One Group Posttest Posttest Design. The sample in this study was grade VII-A SMP Al-Kholiliyah, Bangkalan Regency in the even semester of the 2021/2022 academic year. Sampling using purposive sampling technique with a sample of 28 students. The technique of collecting data is through pretest and posttest. The results showed that: the results of the pretest and posttest data hypothesis testing were $0.000 < 0.05$ which indicated that there were differences in student learning outcomes before and after the implementation of SSCS using the jenga game with questions card. The average student learning outcomes in the pretest obtained a value of 25.45 with low criteria, while the posttest obtained a score of 75.45 with high criteria. Classical completeness on the pretest and posttest showed incomplete results. The implementation of learning obtained an average value of learning implementation of 100% with a very good category. This shows that all learning activities are carried out. The average results of the student response questionnaires get a percentage of 67% with good criteria

Keywords: *Jenga game, Learning Outcomes, SSCS.*