



# PENGARUH PENGGUNAAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA TEKA - TEKI SILANG DAN ULAR TANGGA DENGAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI SISWA PADA MATERI KOLOID KELAS XI SMA NEGERI 1 SIMO TAHUN PELAJARAN 2011/2012

**Nuzul Rakhmadhani<sup>1\*</sup>, Sri Yamtinah<sup>2</sup>, dan Suryadi Budi Utomo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

\*Keperluan korespondensi, telp: 085725883807, email: [nurani\\_azzahra@yahoo.com](mailto:nurani_azzahra@yahoo.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pengaruh penerapan metode TGT berbantuan media teka-teki silang (TTS) dan ular tangga, 2) pengaruh motivasi belajar siswa, 3) interaksi antara penerapan metode TGT dan motivasi belajar kimia berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di kelas XI SMA Negeri 1 Simo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan penelitian *randomized pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dengan *cluster random sampling* dan diambil 2 kelas di mana satu kelas sebagai kelas eksperimen 1 (metode TGT berbantuan media TTS) dan satu kelas sebagai kelas eksperimen 2 (metode TGT berbantuan media ular tangga). Teknik pengumpulan data prestasi belajar aspek kognitif menggunakan metode tes sedangkan motivasi belajar menggunakan angket. Analisis data untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik anava 2 jalan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Simo dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ) dan selisih nilai kognitif pada kelas eksperimen 1 lebih baik daripada kelas eksperimen 2, karena pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media TTS siswa lebih fokus dan teliti dalam menjawab pertanyaannya yang disesuaikan dengan jumlah kotak kosong yang telah disediakan.; 2) terdapat pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ), karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah; 3) tidak ada interaksi antara penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi ( $p > 0,05$ ), karena siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi prestasi belajarnya tidak secara signifikan dipengaruhi oleh media baik permainan TTS maupun ular tangga.

**Kata Kunci :** TGT, TTS, ular tangga, motivasi belajar, materi koloid.

## PENDAHULUAN

Kekurangaktifan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh

guru sehingga kurang membangun persepsi, minat/motivasi, dan sikap siswa yang lebih baik. Kebanyakan siswa mengalami kebosanan dikarenakan model pengajaran yang berpusat pada guru sehingga

kurangnya sikap perhatian siswa tersebut berdampak terhadap prestasi belajar yang secara umum kurang memuaskan [1]. Menurut hasil penelitian Hamdu dan Agustina diketahui bahwa satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah [2].

Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan sebagai solusi adalah dengan membuat pembelajaran itu lebih inovatif. Sebuah inovasi baru dunia pendidikan diperlukan untuk memicu perkembangan media pendidikan di Indonesia. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Awan, Noureen, dan Naz salah satu solusi alternatif yang dapat ditawarkan adalah guru harus menggunakan strategi pembelajaran inovatif dan memberikan motivasi untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi mereka [3]. Hal ini dikarenakan pada umumnya kegiatan banyak interaksi belajar mengajar yang berjalan secara searah. Dalam hal ini fungsi dan peranan guru menjadi amat dominan. Di lain pihak, siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya.

Salah satu contohnya di SMA Negeri 1 Simo, yang merupakan sekolah yang terdapat di salah satu daerah pelosok di Kabupaten Boyolali dan sarana prasarana terutama media pembelajarannya pun masih terbatas, tetapi prestasi belajar siswanya sudah cukup memuaskan. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Simo pada umumnya masih cenderung menggunakan metode konvensional melalui ceramah, dikusi, dan pemberian tugas. Strategi pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan siswa terlihat kurang memperlihatkan aktivitas positif dalam proses pembelajaran. Siswa masih ada

yang membuat gaduh, berbicara dengan teman, mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran. Secara tidak langsung, kondisi tersebut dapat mempengaruhi peningkatan mutu/kualitas *output* yang dihasilkan dari SMA Negeri 1 Simo.

Kondisi tersebut juga terjadi dalam proses pembelajaran mata pelajaran kimia. Menurut guru kimia yang ada, kegiatan belajar mengajar masih didominasi metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Metode yang digunakan lebih banyak melakukan pengajaran yaitu guru berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa dianggap sebagai penerima pengetahuan pasif, sehingga yang terbentuk pada diri siswa adalah pengetahuan kognitif yang kedalamannya masih diragukan.

Khususnya pada pembelajaran materi koloid pada tahun ajaran 2010/2011 belum tuntas 100% sesuai dengan batas KKM yang diharapkan yaitu 70. Contohnya pada daftar nilai kognitif siswa kelas XI IPA 1 masih ada 6 orang yang belum tuntas dan di antaranya mendapat nilai terendah yaitu 45. Sehingga dapat diketahui pada pencapaian nilainya baru mencapai 83% dari 36 siswa. Maka dari itu perlu adanya penerapan metode dengan berbantuan media pembelajaran yang inovatif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa belajar aktif dalam memahami materi.

Adapun salah satu inovasi yang dapat dilakukannya yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *teams games tournaments* (TGT). Metode TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri [4]. Dalam pembelajaran kooperatif metode TGT terdapat lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, belajar tim (kelompok), *game*, turnamen, dan rekognisi tim (penghargaan tim).

Metode pembelajaran TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan dengan pemanfaatan berbagai media,

diantaranya yaitu dengan menggunakan teka-teki silang (TTS) dan permainan ular tangga. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian menurut Davis, Shepherd, dan Zwiefelhofer yang menyimpulkan bahwa permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus [5]. Oleh karena itu, pengaruh motivasi belajar awal yang dimiliki siswa juga dapat diketahui dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pengaruh penerapan metode TGT berbantuan media teka-teki silang (TTS) dan ular tangga, 2) pengaruh motivasi belajar siswa, 3) interaksi antara penerapan metode TGT yang berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di kelas XI SMA Negeri 1 Simo.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simo Kabupaten Boyolali dari bulan Mei 2012 sampai Juli 2012. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimental dengan variabel bebas metode pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Sedangkan variabel terikatnya prestasi belajar aspek kognitif siswa pada materi koloid. Desain yang digunakan adalah *randomized pretest-posttest design* dengan desain faktorial  $2 \times 3$ .

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. Sedangkan sampelnya adalah kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen 2. Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan *cluster random sampling*.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode tes pilihan ganda untuk aspek kognitif serta metode angket untuk aspek motivasi belajar siswa.

Instrumen tes kognitif diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Sedangkan angket motivasi belajar siswa diuji validitas dan reliabilitasnya.

Analisis data yang digunakan meliputi meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Dalam uji prasyarat analisis meliputi uji kesamaan rata-rata menggunakan uji anava satu jalan sel tak sama, uji normalitas dengan pendekatan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dan uji homogenitas dengan dengan statistik *based on mean*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis variansi (anava) 2 jalan dengan sel tak sama menggunakan *software* program SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah prestasi belajar siswa pada materi pokok koloid yang meliputi nilai prestasi kognitif dan nilai motivasi belajar.

Data tersebut diambil dari kelas eksperimen I (metode TGT disertai media TTS) dan kelas eksperimen II (metode TGT disertai media permainan ular tangga). Data penelitian terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest* kognitif, selisih nilai *pretest-posttest* kognitif dan nilai *pretest* angket motivasi belajar siswa.

Di bawah ini data hasil penelitian disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Deskripsi Data Penelitian

Jenis penilaian	Nilai rata-rata	
	Eksperimen 1	Eksperimen 2
<i>Pretest</i>	36,06	41,34
<i>Posttest</i>	84,39	83,80
Selisih nilai kognitif	48,33	42,46
Motivasi belajar	119,78	122,97

### 1. Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji prasyarat analisis yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2., Tabel 3., dan Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Menggunakan Uji Anava Satu Jalan Sel Tak Sama Nilai Rata- Rata Ketiga Kelas.

Sumber	Nilai Signifikansi ( $p$ )	Kriteria	Keputusan Uji
Nilai Rata-rata Ketiga Kelas	0,338	$p > 0,05$	$H_0$ diterima

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Prestasi Belajar Kognitif.

Kelompok	Nilai Signifikansi ( $p$ )	Kriteria	Keputusan Uji	Kesimpulan
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media TTS	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media Ular Tangga	0,076	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Motivasi Belajar Tinggi	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Motivasi Belajar Sedang	0,059	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Motivasi Belajar Rendah	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media TTS dengan Motivasi Belajar Tinggi	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media TTS dengan Motivasi Belajar Sedang	0,134	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media TTS dengan Motivasi Belajar Rendah	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Tinggi	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Sedang	0,053	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal
Pembelajaran Metode TGT Berbantuan Media Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Rendah	0,200	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar Kognitif

Kelompok	Nilai Signifikansi ( $p$ )	Kriteria	Keputusan Uji	Kesimpulan
Pembelajaran dengan Metode TGT Berbantuan Media TTS dan Ular Tangga	0,933	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Homogen
Motivasi Belajar Tinggi, Sedang, dan Rendah	0,360	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Homogen
Antar Sel	0,081	$p > 0,05$	$H_0$ diterima	Homogen

## 2. Hipotesis Pertama

Hasil analisis uji anava dua jalan sel tak sama menggunakan *software* SPSS pada uji pengaruh perbedaan penggunaan metode pembelajaran TGT berbantuan media TTS dengan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar kognitif siswa didapatkan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0, ( $p$ ) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran TGT berbantuan media TTS dengan

permainan ular tangga terhadap prestasi belajar kognitif siswa.

Hasil analisis tersebut sesuai dengan peranan penggunaan media dalam pembelajaran bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan/ minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan untuk belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran yang diberikan [6].

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara umum penggunaan media TTS dan permainan ular tangga pada penerapan dalam dalam pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat berjalan lebih efektif. Dikarenakan siswa merasa lebih senang dan tidak cepat bosan terhadap materi koloid yang cenderung lebih banyak teorinya, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dengan media TTS membuat siswa lebih tertarik karena mereka merasa tertantang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikannya dengan kolom jawaban yang sudah tersedia. Secara tidak langsung, hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. Sedangkan pada penggunaan permainan ular tangga, siswa kurang konsentrasi dan terarah dalam menjawab pertanyaan dengan tepat. Siswa cenderung menjawab dengan seadanya atau sepemahaman mereka sendiri ketika mendapat giliran untuk memberikan jawaban.

Oleh karena itu, penerapan kedua media pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang berbeda terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada materi koloid. Dari hasil perhitungan data yang diperoleh pada Tabel 1. menunjukkan adanya perbedaan selisih nilai rata-rata pada kedua kelas eksperimen. Besarnya rata-rata prestasi kognitif siswa yang diperoleh dari hasil selisih nilai *posttest* dan *pretest* yaitu pada kelas eksperimen yang diajar dengan metode pembelajaran TGT berbantuan media TTS adalah 48,33. Sedangkan besarnya rata-rata prestasi siswa yang diajar dengan metode pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga adalah 42,46.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kelas yang menggunakan metode pembelajaran TGT berbantuan media TTS memiliki prestasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang dikenai metode pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dalam mempelajari materi koloid. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media TTS siswa lebih fokus dan teliti dalam menjawab pertanyaannya yang disesuaikan dengan jumlah kotak kosong yang telah disediakan. Sedangkan pada media permainan ular tangga dalam menjawab pertanyaannya, siswa cenderung kurang terarah dan kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan dengan tepat.

Hasil ini juga sesuai dengan penelitian Davis, Shepherd, dan Zwiefelhofer yang menyatakan bahwa penggunaan media TTS sebagai alat evaluasi pembelajaran menunjukkan hasil yang lebih optimal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan TTS sebagai media pembelajaran lebih efektif karena berbentuk suatu permainan (*game*) yang membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, TTS dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori dan memotivasi para siswa untuk mengganti kebiasaan hanya menghafalkan materi pada cara belajar mereka [5].

### 3. Hipotesis Kedua

Hasil analisis uji anava dua jalan sel tak sama menggunakan *software* SPSS pada uji pengaruh perbedaan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa didapatkan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0, ( $p$ ) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa, maka diperlukan uji lanjut anava yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Lanjut Anava Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Kognitif Siswa.

Kategori Motivasi Belajar	Nilai Signifikansi ( $p$ )	Kriteria	Keputusan Uji	Kesimpulan
Tinggi-Sedang	0,000	$p < 0,05$	$H_0$ ditolak	signifikan
Tinggi-Rendah	0,000	$p < 0,05$	$H_0$ ditolak	signifikan
Sedang-Rendah	0,000	$p < 0,05$	$H_0$ ditolak	signifikan

Hasil uji lanjut terhadap hipotesis kedua yaitu motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah menunjukkan bahwa tiap kategori sama-sama memiliki pengaruh yang signifikan yaitu dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0. Dari hasil perhitungan yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki prestasi lebih baik dari siswa dengan motivasi belajar sedang maupun rendah. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang ada bahwa seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar [7].

Selain itu diketahui juga bahwa dalam pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Seorang guru memiliki peran fasilitator dapat dikembangkan melalui penerapan metode-metode pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton. Secara tidak langsung, suasana belajar yang menyenangkan yang diciptakan oleh guru dapat dikatakan menjadi sebuah motivator bagi siswa untuk lebih tekun dan dapat meningkatkan prestasi belajar yang diharapkan [1].

Oleh karena itu, siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memiliki hasrat atau keinginan yang tinggi, dorongan kebutuhan belajar, mempunyai harapan cita-cita masa depan, tertarik dengan penghargaan dan kegiatan lingkungan belajar yang

kondusif serta menarik. Secara keseluruhan proses belajar mengajar yang berlangsung menunjukkan siswa-siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki dorongan/hasrat untuk mencoba memecahkan pertanyaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dalam menyelesaikan soal-soal mereka menjadi lebih bersemangat sehingga prestasi yang diperoleh memuaskan. Sedangkan siswa yang mempunyai motivasi belajar sedang dan rendah cenderung kurang begitu aktif dan sekedar memperhatikan saja. Bahkan, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terkadang hanya diam saja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah. Motivasi dan belajar memiliki peran saling mempengaruhi satu sama lain. Hal ini dikarenakan belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu [7]. Oleh sebab itu, motivasi belajar sangat perlu dikembangkan karena dapat mempengaruhi prestasi siswa.

Siswa yang berprestasi cenderung memiliki keingintahuan intelektual yang kuat dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, guru sains harus memanfaatkan berbagai tugas dan strategi untuk mengakomodasi kebutuhan siswa dan memotivasi mereka. Oleh karena itu diharapkan siswa lebih aktif dan tercipta pembelajaran yang efektif melalui penerapan strategi yang sesuai dengan kemampuan mereka [8].

Oleh karena itu, guru harus menggunakan strategi motivasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan akademik untuk meningkatkan nilai-nilai mereka. Hal tersebut dikarenakan adanya hubungan yang kuat antara pembelajaran dan motivasi.

Memotivasi siswa bertujuan agar mereka berhasil di sekolah merupakan salah satu tantangan terbesar karena kurangnya motivasi dalam belajar adalah penyebab dalam kemerosotan standar pendidikan. Orang dengan motivasi tinggi akan bertindak dengan cara yang akan membantu mereka untuk mengungguli orang lain, memenuhi atau melampaui standar beberapa keunggulan, atau melakukan sesuatu yang unik. Motivasi berprestasi memberikan kontribusi positif terhadap nilai siswa pada pencapaian orientasi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih baik secara akademis daripada siswa bermotivasi rendah [3].

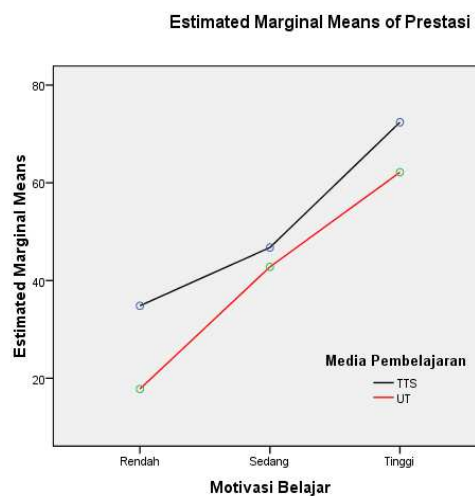
Selain itu, guru harus memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan mereka belajar yang membuat siswa lebih fokus pada penguasaan keterampilan dan perubahan perilaku daripada menghafal materi. Guru membutuhkan strategi pembelajaran dalam mengurangi perbedaan gender akademis. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi semua siswa untuk mencapai potensinya dan memberi mereka dukungan emosional serta akademis bila diperlukan [3].

#### 4. Hipotesis Ketiga

Hasil analisis uji anava dua jalan sel tak sama menggunakan *software* SPSS pada uji interaksi antara metode pembelajaran TGT yang berbantuan media TTS dan permainan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa didapatkan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,093, ( $p$ ) > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Hal ini berarti tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa.

Tidak adanya interaksi antara penggunaan media TTS dan permainan ular tangga dalam penerapan metode pembelajaran TGT dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa menunjukkan tidak ada perbedaan

yang signifikan. Hal ini juga dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik perhitungan uji lanjut anava pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Dari Gambar 1 tersebut menunjukkan menunjukkan grafik perhitungan uji lanjut pascaanalisis variansi dua jalan mengenai pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa grafik prestasi kognitif siswa yang dikenai media TTS pada tiap tingkatan motivasi belajarnya (tinggi, sedang, dan rendah) semuanya selalu terletak di atas grafik prestasi kognitif siswa yang dikenai media permainan ular tangga. Tidak adanya interaksi juga dapat dijelaskan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah mempunyai efek yang sama pada kelas yang dikenai metode pembelajaran TGT berbantuan media TTS maupun kelas dengan metode pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga terhadap prestasi belajar kognitif.

Berdasarkan hal tersebut juga dapat diketahui bahwa apapun media pembelajaran yang digunakan baik media TTS maupun permainan ular tangga, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki prestasi belajar kognitif yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah. Jadi, dari

uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS (kelas eksperimen I) dan ular tangga (kelas eksperimen II) pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo. Dimana selisih nilai kognitif pada kelas eksperimen I lebih baik daripada kelas eksperimen II dan hasil analisa statistik diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0, ( $p$ ) < 0,05. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media TTS siswa lebih fokus dan teliti dalam menjawab pertanyaannya yang disesuaikan dengan jumlah kotak kosong yang telah disediakan.
2. Motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo, karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen I sebesar 119,78 dan 122,97 pada kelas eksperimen II dengan hasil analisa statistik diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0, ( $p$ ) < 0,05.
3. Tidak ada interaksi antara penerapan metode TGT yang berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di kelas XI SMA Negeri 1 Simo. Hal ini menunjukkan bahwa bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, prestasi belajarnya tidak secara signifikan dipengaruhi oleh media baik permainan TTS maupun ular tangga. Tidak adanya

interaksi tersebut juga dibuktikan dengan hasil analisa statistik diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,093, ( $p$ ) > 0,05.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Atiqoh Indah Nihayati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Simo yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelasnya, serta berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Suprijono, A., 2010, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [2] Hamdu, G. dan Agustina, L., 2011, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 90-96.
- [3] Awan, R.U.N., Noreen, G., dan Naz, A., 2011, *Journal International Education Studies*, 4 (3), 72-79.
- [4] Slavin, R.E., 1995, *Cooperative Learning Theory Research and Practice*, Boston : Allyn dan Bacon.
- [5] Davis, T.M., Shepherd, B., dan Zwiefelhofer, T., 2009, *The Journal of Effective Teaching*, 9 (3), 4-10.
- [6] Arsyad, A., 2009, *Media Pembelajaran.*, Jakarta: Rajawali Persada.
- [7] Uno, H.B., 2012, *Teori Motivasi dan Pengukurannya.*, Jakarta : Bumi Aksara.
- [8] Kuo, W.L., Chen, S.H.E., dan Chen, S.C., 2011, *Journal of Science and Technology*. 1 (5), 89-101.