

# PEMBELAJARAN KIMIA UNSUR DENGAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA *GAME* KARTU DAN MEDIA *GAME* ANIMASI DITINJAU DARI MOTIVASI DAN GAYA BELAJAR SISWA

Endang Sundari<sup>1</sup>, Sulistyio Saputro<sup>2</sup>, Sri Mulyani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 2 Purwokerto Jawa Tengah

Purwokerto, 53144, Indonesia

[sundari\\_endang68@yahoo.com](mailto:sundari_endang68@yahoo.com)

<sup>2</sup>Magister Pendidikan Sains, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, UNS

Surakarta, 57126, Indonesia

[sulistyio68@yahoo.com](mailto:sulistyio68@yahoo.com)

<sup>3</sup>Magister Pendidikan Sains, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, UNS

Surakarta, 57126, Indonesia

[mulyanis@yahoo.com](mailto:mulyanis@yahoo.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* kartu dan media *game* animasi pada model pembelajaran TGT, motivasi belajar, gaya belajar, dan interaksinya terhadap prestasi belajar ranah kognitif dan afektif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dan dilaksanakan dari bulan April 2013 – Pebruari 2014. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas XII IPA SMA N 2 Purwokerto tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel diperoleh dengan teknik *cluster random sampling* yang terdiri dari dua kelas, XII IPA 4 dan kelas XII IPA 5. Kelas XII IPA 4 diberi pembelajaran dengan model TGT dengan menggunakan media *game* kartu dan kelas XII IPA 5 diberi pembelajaran dengan model TGT dengan media *game* animasi. Data dikumpulkan dengan metode tes untuk prestasi belajar kognitif, angket untuk prestasi belajar afektif, motivasi belajar dan gaya belajar. Hipotesis diuji menggunakan uji non-parametrik. Dari hasil analisis data disimpulkan 1) ada perbedaan prestasi belajar kognitif dan afektif siswa pada pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media *game* kartu dan siswa yang belajar dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media *game* animasi. 2) tidak ada perbedaan prestasi belajar kognitif dan afektif siswa yang memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar auditorial. 3) ada perbedaan prestasi belajar kognitif dan afektif siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. 4) tidak ada interaksi antara media ajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa. 5) ada interaksi antara media ajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa. 6) tidak ada interaksi antara gaya belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa. 7) ada interaksi antara media ajar, motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa.

**Kata Kunci:** Prestasi belajar, TGT, uji non-parametrik, visual, auditori.

## Pendahuluan

Tujuan Pendidikan Nasional secara terinci tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pada Bab II pasal 3 yang berbunyi : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Model Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang di dalamnya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dan dihargai atas prestasi kolektif mereka (Slavin, 2007). Banyak metode pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh para pakar. Sebagai contoh adalah model TGT (*Teams-Games-Tournament*). Metode ini merupakan

suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal.

Proses pembelajaran kimia unsur yang terjadi di SMA Negeri 2 Purwokerto masih menganut model pembelajaran tradisional, yaitu duduk, mendengarkan, mencatat dan mengerjakan. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatatnya, sehingga siswa menjadi kurang aktif, kreatif dan bosan, yang pada akhirnya akan mengurangi motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar. SMA Negeri 2 Purwokerto memiliki fasilitas sarana prasarana yang bagus, diantaranya memiliki 2 ruang laboratorium komputer dan arena *Hot Spot* di lingkungan sekolah. Kenyataan di lapangan hasil belajar siswa belum mendapat hasil yang optimal. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu 1) pembelajaran kimia selama ini lebih diorientasikan pada penyampaian materi dengan metode ceramah sehingga situasi pembelajaran jenuh, bosan dan tidak memungkinkan siswa berinteraksi dengan media, teman dan guru. 2) Padatnya materi yang harus diselesaikan, alokasi waktu pembelajaran yang terbatas dan tuntutan untuk sukses UN sehingga guru menyampaikan materi dengan cepat dan tanpa memperhatikan hakikat dan karakteristik pembelajaran kimia. 3) kurangnya pemahaman guru terhadap perbedaan karakteristik individu/ siswa dalam belajar. Siswamemiliki perbedaan satu sama lain dalam gaya belajar.

Tabel 1. Prestasi Belajar Kimia Unsur Siswa SMA Negeri 2 Purwokerto

No	Tahun pelajaran	Nilai rata-rata	KKM	% tuntas	% remidi
1	2010/2011	64	66	50,1	49,9
2	2011/2012	70,4	75	60,8	39,2
3	2012/2013	77,4	78	64,3	35,7

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar (Sardiman, 2010). Tujuan dari proses ini adalah terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif lama melalui proses menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan ketrampilan, sikap, cita-cita, penghargaan dan pengetahuan yang direncanakan oleh guru.

*Teams Games Tournaments (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama empat orang pada meja-turnamen, di mana keempat peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan teori "*Cone Experience*" yang dikemukakan oleh Edgare Dale, yang menjadi pokok penggunaan media dalam pembelajaran (Indriana, 2011).

Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link tool* yang

memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2005).

Kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar (Jaruki, 2008). Kartu kata ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Dalam penggunaannya bisa divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf. Adapun kelebihan dalam kartu kata bergambar menurut (Indriana, 2011), yaitu: mudah dibawa ke mana-mana, praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini, gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Motivasi adalah proses memengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan. Motivasi atau dorongan (*driving force*) dimaksudkan sebagai desakan yang alami untuk memuaskan dan mempertahankan kehidupan. Menurut The Liang Gie, motivasi adalah pekerjaan yang dilakukan oleh manajer dalam memberikan inspirasi, semangat, dan dorongan kepada orang lain, dalam hal ini karyawannya, untuk mengambil tindakan-tindakan tertentu.

Penelitian Park (2012) menghasilkan temuan bahwa permainan instruksional memiliki efek positif pada prestasi akademik. Pembelajaran berbasis permainan telah membangkitkan perhatian dan minat pendidik, orang tua dan perusahaan game dari semua aspek. Hasil penelitian ini, terdapat perbedaan yang berarti dalam motivasi intrinsik antara peserta didik yang menggunakan game pada tingkat aktivitas yang lebih tinggi dan peserta didik pada tingkat yang lebih rendah aktivitas dalam pembelajaran berbasis game. Motivasi intrinsik peserta didik *ekstrovert* lebih baik daripada peserta didik *introver* dalam pembelajaran berbasis *game*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) perbedaan prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan model *Teams Games Tournament* menggunakan media game kartu dan game animasi; 2) perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial; 3) perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah; 4) interaksi antara media ajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa; 5) interaksi antara media ajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa; 6) interaksi antara gaya belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa; 7) interaksi antara media ajar, motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

## **Metodologi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Purwokerto. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April 2013 – Pebruari 2014. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen menggunakan anava tiga jalan dengan rancangan faktorial 2 x 2 x 2.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi belajar. Variabel bebasnya adalah media game kartu dan media game animasi. Variabel moderatornya motivasi belajar dan gaya belajar.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA SMA Negeri 2 Purwokerto tahun pelajaran 2013/2014. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik *cluster random sampling*, kelas yang menjadi sampel adalah kelas XII IPA 4 dan kelas XII IPA 5.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan angket. Prestasi belajar kognitif menggunakan tes dan untuk prestasi afektif, motivasi belajar dan gaya belajar menggunakan tes angket.

Instrumen pelaksanaan penelitian yang digunakan berupa silabus, RPP, media ajar, angket gaya belajar dan angket motivasi belajar yang divalidasi oleh pakar kemudian dihitung dengan validasi isi Gregory. Sedangkan soal kognitif, angket gaya belajar dan motivasi belajar selain divalidasi oleh pakar juga di uji cobakan pada kelas yang setara.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari uji prasyarat normalitas menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal, sehingga pada penelitian ini uji statistik yang digunakan adalah statistik uji non parametrik Kruskal Wallis. Hasil uji non parametrik Kruskal Wallis untuk prestasi belajar kognitif dan afektif disajikan dalam Tabel berikut:

**Tabel 2.** Ringkasan Hasil Uji Non Parametrik Prestasi Belajar Siswa Kognitif

Hipotesis	Signifikansi	Taraf Signifikansi	Keputusan Uji
1	0,000	0,05	Ditolak
2	0,510	0,05	Diterima
3	0,000	0,05	Ditolak
4	0,314	0,05	Diterima
5	0,000	0,05	Ditolak
6	0,093	0,05	Diterima
7	0,000	0,05	Ditolak

**Tabel 3.** Ringkasan Hasil Uji Non Parametrik Prestasi Belajar Siswa Afektif

Hipotesis	Signifikansi	Taraf Signifikansi	Keputusan Uji
1	0,000	0,05	Ditolak
2	0,671	0,05	Diterima
3	0,000	0,05	Ditolak
4	0,401	0,05	Diterima
5	0,000	0,05	Ditolak
6	0,594	0,05	Diterima
7	0,000	0,05	Ditolak

Hasil tersebut digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan penolakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1.  $H_{0A}$ : ditolak karena untuk prestasi belajar ranah kognitif signifikansi 0,000 dan ranah afektif 0,000 keduanya lebih kecil daripada taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Jadi ada perbedaan prestasi belajar bagi siswa yang diberi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu dan media *game* animasi.

Berdasarkan hasil uji non parametrik Kruskal Wallis dapat diketahui bahwa ada perbedaan prestasi belajar bagi siswa yang diberi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu dan media *game* animasi. Nilai rata-rata prestasi kognitif dan afektif siswa yang menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu adalah 86 dan 85. Nilai ini lebih tinggi daripada nilai rata-rata dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games tournament*) dengan menggunakan media *game* animasi yaitu 74 dan 74. Hal ini berarti pembelajaran dengan model TGT menggunakan media *game* kartu lebih baik daripada pembelajaran model TGT menggunakan media *game* animasi.

Media permainan kartu memiliki kelebihan daripada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mengemukakan pendapat siswa, karena terjalannya interaksi antar siswa di dalam permainan tersebut, serta membantu siswa dalam menemukan jawaban yang luasa, membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar materi kimia unsur, hal ini senada dengan hasil penelitian yang relevan oleh Khomsatun (2010) menyatakan bahwa pada penggunaan media pembelajaran kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada pembelajaran dengan model TGT dengan media *game* animasi siswa tidak dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berinteraksi dengan teman sehingga prestasi belajar tidak lebih baik dengan menggunakan media *game* kartu. Hal ini senada dengan hasil penelitian Annetta (2009) yang menyatakan bahwa meskipun lebih terlibat dalam instruksi siswa yang bermain berbasis komputer *Game* MEGA tidak menunjukkan pemahaman yang lebih besar pada konsep genetika.

1.  $H_{0B}$ : diterima untuk prestasi belajar ranah kognitif dan afektif artinya tidak ada perbedaan yang signifikan gaya belajar auditori dan visual terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini karena signifikansi hasil uji statistik prestasi belajar ranah kognitif 0,510 dan ranah afektif 0,671 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan gaya belajar auditori dan visual terhadap prestasi belajar siswa baik pada ranah kognitif maupun afektif. Nilai rata-rata ranah kognitif pada kelas *game* kartu untuk gaya belajar auditori 86 dan visual 87, untuk kelas *game* animasi gaya belajar auditori 75 dan visual 74.

Prestasi belajar yang baik pasti ditentukan oleh bagaimana proses belajar siswa untuk menuju hasil prestasi yang baik. Hal yang paling mempengaruhi pola belajar terhadap prestasi belajar adalah siswa itu sendiri. Jika siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengembangkan pola belajar maka pola belajar tersebut akan membaik dan hasil prestasinya pun juga akan membaik (Sularso, 2006).

Gaya belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu endogen dan eksogen. Didalam faktor endogen diantaranya terdapat faktor: 1) Perhatian dan Minat: Keinginan atau minat dan kemauan atau kehendak sangat mempengaruhi corak perbuatan yang akan diperlihatkan seseorang. Sekalipun seseorang itu mampu mempelajari sesuatu, tetapi jika tidak mempunyai minat, untuk mempelajari maka ia tidak akan bisa mengikuti proses belajar. 2) Motivasi: Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Karena belajar merupakan suatu proses yang timbul dari dalam, faktor motivasi memegang peranan penting, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

Sedangkan pada eksogen antara lain terdapat faktor: 1) Sekolah. Dalam belajar di sekolah, faktor guru dan model pembelajarannya merupakan faktor yang penting pula. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan guru dan bagaimana cara mengajarkan pengetahuan itu pada siswa bisa turut menentukan hasil belajar yang dapat dicapai sang anak. Selain itu faktor hubungan baik antara guru dan siswa juga ada pengaruhnya. 2) Lingkungan Lain. Faktor teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat dapat pula mempengaruhi kegiatan belajar anak. Aktivitas di luar sekolah memang baik untuk membantu perkembangan anak.

Pada penelitian ini gaya belajar siswa individual dipengaruhi 2 faktor tersebut di atas. Faktor endogen pada perhatian dan minat, siswa dalam pembelajaran sangat memperhatikan jawaban lawan untuk mengetahui benar atau salah jawaban lawan dan siswa mempunyai minat belajar yang tinggi untuk memperoleh poin *game* yang bagus, sedangkan pada faktor motivasi semua siswa meningkat motivasinya karena ingin memperoleh poin *game* sebanyak-banyaknya. Faktor eksogen yang mempengaruhi gaya belajar individual adalah sekolah dan lingkungan. Pada pembelajaran dengan model TGT

siswa dapat berdiskusi dengan anggota kelompoknya sehingga siswa yang mempunyai sifat pemalu bertanya dapat leluasa menggali informasi lewat teman atau tutor sebaya dan juga disini faktor lingkungan dapat mempengaruhinya karena bergaul dengan teman yang lebih menguasai konsep maka siswa tersebut berusaha untuk memahami juga materi yang sedang dipelajari.

2.  $H_{0C}$ : ditolak untuk prestasi belajar ranah kognitif dan ranah afektif karena signifikansi hasil uji statistik prestasi belajar ranah kognitif 0,000 dan ranah afektif 0,000 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Jadi ada perbedaan prestasi belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar baik ranah kognitif maupun ranah afektif.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam rangka seseorang menjalankan hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan dirinya, termasuk dalam belajar. Ada banyak hal yang perlu dilakukan oleh seseorang dalam rangka mengembangkan dirinya sendiri, namun bila semua usaha itu tidak dilakukan dengan motivasi yang kuat, maka hasilnya pun tidak akan memuaskan sebagaimana diharapkan. Dengan demikian siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi memperoleh prestasi yang tinggi sedangkan yang mempunyai motivasi rendah memperoleh prestasi yang rendah juga.

3.  $H_{0AB}$ : diterima untuk prestasi belajar ranah kognitif maupun afektif karena signifikansinya adalah 0,314 dan 0,401 lebih besar daripada 0,05. Jadi tidak ada interaksi antara media ajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil analisis pada prestasi belajar siswa baik yang menggunakan media *game* kartu dan media *game* animasi dengan gaya belajar auditori dan visual tidak ada perbedaan yang signifikan. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual dengan menggunakan *game* kartu maupun *game* animasi dapat menyerap informasi dengan baik karena didalam media *game* kartu dan media *game* animasi terdapat simbol, warna, gambar yang memudahkan untuk memahami materi sedangkan siswa yang mempunyai gaya belajar auditori mudah menyerap informasi lewat diskusi kelompok.

Tidak adanya interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran TGT menggunakan media *game* animasi dan *game* kartu, berarti siswa dengan gaya belajar visual dan auditori memberikan prestasi belajar yang tidak berbeda secara signifikan.

Model pembelajaran TGT menggunakan media *game* animasi dan *game* kartu melibatkan gaya belajar visual dan auditori dengan persentase yang berbeda. Penggunaan media *game* animasi lebih cenderung mengaktifkan gaya belajar visual, sedangkan media *game* kartu cenderung mengaktifkan gaya belajar auditori. Interaksi penggunaan media pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar tidak signifikan, tetapi tetap memerlukan perhatian. Tidak ditolaknya hipotesis nol ini terjadi karena, gaya belajar siswa cenderung merupakan kelebihan yang ada pada diri siswa tersebut dan sering dilatih dengan baik.

4.  $H_{0AC}$ : ditolak untuk prestasi belajar ranah kognitif maupun afektif karena signifikansinya adalah 0,000 dan 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Jadi ada interaksi antara media ajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Ada perbedaan prestasi belajar bagi siswa yang diberi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu dan media *game* animasi. Nilai rata-rata prestasi kognitif dan afektif siswa yang mempunyai motivasi tinggi lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang mempunyai motivasi rendah. Hal ini berarti siswa yang mempunyai motivasi tinggi prestasinya lebih baik dibanding dengan siswa yang mempunyai motivasi rendah. Siswa yang diberi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu dan mempunyai motivasi tinggi akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah pemanfaatan media ajar, dan motivasi belajar. Pemanfaatan media ajar yang baik dan dalam penggunaan yang tepat memungkinkan peserta didik lebih tertarik untuk mengetahui materi ajar yang disampaikan, penggunaan media ajar yang didesain dengan baik, memiliki daya tarik terhadap peserta didik, ketertarikan peserta didik terhadap materi ajar yang disampaikan oleh guru merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Dorongan yang timbul dalam diri peserta didik yang dipengaruhi faktor internal / eksternal, menimbulkan kesadaran peserta didik untuk belajar lebih giat, dan dorongan dari dalam diri peserta didik tersebut menimbulkan keinginan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi dari teman lainnya, hal ini dapat dipahamkan karena hal-hal sebagai berikut: a) Pembelajaran dengan pemanfaatan media ajar dibarengi tumbuhnya semangat dan motivasi belajar akan mendatangkan kesan yang mendalam dibenak siswa, sehingga ingatannya akan terpelihara dengan baik. b.) Ketertarikan media ajar secara tidak langsung memberi dorongan motivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, sehingga di luar kelas pembelajaran siswa masih teringat peristiwa pembelajaran, artinya secara tidak sadar siswa telah melakukan pengulangan atau latihan-latihan sendiri, hal ini yang menjadikan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

5.  $H_{0BC}$ : diterima untuk prestasi belajar ranah kognitif dan afektif karena signifikansinya adalah 0,093 dan 0,594 lebih besar daripada 0,05. Jadi tidak ada interaksi antara gaya belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian diperoleh tidak ada perbedaan yang signifikan siswa yang mempunyai gaya belajar auditori maupun visual terhadap prestasi belajar siswa baik ranah kognitif dan afektif untuk materi kimia unsur. Hal tersebut terjadi karena gaya belajar dan motivasi belajar memang bukanlah satu-satunya faktor yang secara beriringan atau secara simultan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan prestasi belajar bagi siswa.

Masih banyak faktor – faktor lain baik faktor intern maupun ekstern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian lain yang relevan adalah Amin (2012) menunjukkan bahwa tidak ada interaksi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi belajar yang dicapai siswa. Kalau ditinjau baik motivasi belajar dan gaya belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. Namun demikian secara bersama-sama tidak cukup kuat untuk menunjukkan adanya interaksi antara motivasi belajar dan gaya belajar terhadap peningkatan prestasi belajar.

6.  $H_{0ABC}$ : ditolak untuk prestasi belajar ranah kognitif dan afektif karena signifikansi 0,000 dan 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Jadi ada interaksi antara pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *game* kartu dan media *game* animasi dengan siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah.

Adanya interaksi antara media ajar, motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa ranah kognitif dan afektif dapat dijelaskan bahwa pada siswa yang mendapat pembelajaran model TGT dengan menggunakan media *game* kartu mempunyai prestasi lebih tinggi daripada siswa yang mendapat pembelajaran model TGT dengan menggunakan media *game* animasi karena dalam permainan kartu empat orang siswa terjadi interaksi yang sangat baik sedangkan pada permainan animasi hanya terjadi interaksi antara dua anak yang menyelesaikan suatu masalah.

Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan mendapat prestasi yang lebih baik dibanding dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah tetapi pada saat berlangsung permainan siswa yang mempunyai motivasi rendah akan termotivasi dari lawan main sehingga punya dorongan kuat untuk menyelesaikan masalah dengan baik sedangkan gaya belajar apapun dapat berusaha mendapatkan prestasi tinggi karena dapat

menyerap informasi dengan baik lewat media (untuk gaya belajar visual) dan diskusi (untuk gaya belajar auditori).

### **Kesimpulan**

1) Ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan model *Teams Games Tournament* menggunakan media *game* kartu dan *game* animasi. Siswa yang belajar dengan model TGT menggunakan media *game* kartu mempunyai prestasi yang lebih baik daripada siswa yang mendapat model TGT dengan menggunakan media *game* animasi. 2) Tidak ada perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. Hal ini disebabkan siswa yang mempunyai gaya belajar visual akan lebih baik menyerap informasi dengan menggunakan media ajar yang berisi simbol atau gambaran visual yang ada di media ajar sedangkan pada siswa yang mempunyai gaya belajar auditori siswa menyerap informasi dengan baik karena dapat mendengarkan informasi pada saat diskusi kelompok dan *game* berlangsung, 3) Ada perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memperoleh prestasi belajar yang baik dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. 4) Tidak ada interaksi antara media ajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang mempunyai gaya belajar auditori berpeluang yang sama baiknya dengan siswa yang mempunyai gaya belajar visual sedangkan pembelajaran TGT dengan menggunakan media *game* kartu akan lebih baik dengan model TGT menggunakan media *game* animasi sehingga tidak ada interaksi antara media ajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar. 5) Ada interaksi antara media ajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Pembelajaran model TGT dengan menggunakan media *game* kartu lebih baik daripada pembelajaran model TGT dengan menggunakan media *game* animasi dan siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih baik bila dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi rendah sehingga ada interaksi antara media ajar dan motivasi terhadap prestasi belajar. 6) Tidak ada interaksi antara gaya belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang mempunyai gaya belajar auditori mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang bergaya belajar visual sedangkan siswa yang mempunyai motivasi rendah akan menjadi mempunyai motivasi tinggi karena rasa tanggung jawab atas perolehan nilai kumulatif kelompok sehingga tidak ada interaksi antara gaya belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. 7) Ada interaksi antara media ajar, motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. Pembelajaran model TGT dengan menggunakan media *game* kartu lebih baik daripada pembelajaran model TGT dengan media *game* animasi, siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai motivasi rendah dan siswa yang mempunyai gaya belajar auditori dan visual dapat mengikuti pembelajaran dengan baik karena dalam media ajar terdapat gambar visual dan dalam proses diskusi dan *game* siswa dapat mendapat informasi lewat pendengaran (audi) sehingga ada interaksi antara media ajar, motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan:1) Pembelajaran yang optimal dapat dilakukan dengan pemilihan pendekatan, strategi, metode, model dan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Model pembelajaran TGT dan media *game* kartu dan animasi dapat digunakan pada pembelajaran kimia unsur.2) Dalam pembelajaran hendaknya guru memperhatikan faktor intrinsik dan ekstrinsik siswa yaitu gaya belajar dan motivasi belajar.3) Penggunaan dan pemilihan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif sesuai dengan kurikulum yang dikehendaki.

## Daftar Pustaka

- Amin, S. 2012. *Pembelajaran Fisika dengan Media Satket dan Media Interaktif Ditinjau dari Motivasi belajar dan gaya belajar Siswa*. Tesis: Program Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta.(Unpublished).
- Annetta, L.A. et.al. 2009. Investigating the impact of video games on high school students'.engagement and learning about genetics. *Journal of Computers & Education*. 53(1): 74-85
- Batson, L & Feinberg, S. 2012. Game Designs that Enhance Motivation and Learning for Teenagers. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*. 5.
- De Porter, B. & Hernacki, M. 2007. *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*. Alih Bahasa oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Ghufron, M dan Risnawati. 2012. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hui Chuan. S. 2012. A case Study on the Potentials of Card Game Assisted Learning. *Journal of Research Studies in Educational Tecnology*,1(1): 25-31.
- Indriana. D. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Jaruki, M. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jian Wang, Y. et.al. 2011. Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *Journal of Learning & Development*. 1(1).
- Mohammed, P and Mohan, P. 2011. Integrating culture into digital learning environments: studies using cultural educational games. *Journal of Caribbean Teaching Scholar*. 1(1): 21-33
- Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman.A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin.R. 2007. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.