

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran teams games tournament - media TTS dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung - media TTS pada pokok bahasan

by Nurlaili Nurlaili

Submission date: 01-Jun-2022 01:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 1848322171

File name: 1_Bivalen_720-Article_Text-2551-1-10-20211128.pdf (351.61K)

Word count: 2003

Character count: 12435

1
Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* - media TTS dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung - media TTS pada pokok bahasan tata nama senyawa

Learning outcome difference between student taught using *teams games tournament* learning model - crosswords media and student taught using direct learning model – crosswords media on the subject of compound nomenclature

Rusdiansyah^{1*}, Nurlaili^{1,2}, Muffihah¹

¹Program Studi Sarjana Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75123, Indonesia

²Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

* Rusdychemistry@gmail.com

Abstrak

1
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model *team games tournament* (TGT) berbantuan media teka-teki silang dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media teka-teki silang pada pokok bahasan tata nama senyawa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Muara Kaman tahun ajaran 2017/2018. Sampel penelitian adalah dua kelompok siswa kelas X yang masing-masing berjumlah 29 siswa. Siswa kelompok A diajar dengan model TGT berbantuan media teka-teki silang dan siswa kelompok B diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media teka-teki silang. Pemilihan kelompok sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil belajar siswa diperoleh melalui post-test dan ulangan harian. Data hasil penelitian dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok A (81,1) signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok B (70,6). Penelitian ini mengindikasikan bahwa model TGT berbantuan media teka-teki silang lebih baik digunakan pada pembelajaran tata nama senyawa dari pada model pembelajaran langsung berbantuan media teka-teki silang.

Kata kunci: media pembelajaran; pembelajaran kooperatif; SMA

Abstract

This research goal was to know difference in student learning outcomes between student taught using *team games tournament* (TGT) learning model equipped crosswords media and student taught using direct learning model equipped crosswords media on the subject of compound nomenclature. This research was conducted at SMA Negeri 1 Muara Kaman in the academic year of 2017/2018. Sample was two groups 10th grade of natural science student, each group consists of 29 students. Student group A taught using TGT learning model - crosswords media and student group B taught using direct learning model - crosswords media. The samples were selected by using *purposive sampling* technique. The student learning outcomes were collected from post-test and final subject examination. The data was tested using t-test. Research result shows that the student learning outcome average of student group A (81.1) is significantly higher than the student learning outcome average of student group B (70.6). This research indicated that TGT learning model - crosswords media is better used in the learning of the compounds nomenclature subject than the direct learning model crosswords media.

Keywords: cooperative learning; learning media; senior high school

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar guru dalam mencapai suatu tujuan pada proses belajar-mengajar (Hakim, 2001). Tujuan akhir pada proses pembelajaran adalah siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila seorang guru yang berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar-mengajar mampu membuat siswa berperan aktif, karena jika siswa dapat berperan aktif maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat (Hanafy, 2014; Esi, dkk., 2016).

Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menengah atas (SMA) adalah pembelajaran kimia. Tujuan mata pelajaran kimia di SMA adalah siswa dapat bekerjasama dengan orang lain serta memahami konsep, prinsip, hukum, dan teori kimia serta keterkaitannya dan penerapannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi (Ashadi, 2016). Salah satu syarat untuk melaksanakan proses pengajaran yang efektif adalah guru harus menggunakan model dalam mengajar agar penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan siswa yang ada di kelas menjadi aktif. Oleh karena itu, guru harus menggunakan model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa agar semangat belajar siswa dapat meningkat.

Proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri yang penerapannya menggunakan permainan akademik dimana siswa belajar dalam kelompok besar yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan positif (Nopiyanita, dkk., 2013). Model pembelajaran TGT memberi kesempatan pada siswa untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Model pembelajaran TGT menciptakan interaksi belajar siswa dalam kelas menjadi aktif dan tidak membosankan (Taniredja, 2011). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar kimia siswa (Zumaroh, dkk., 2017; Nopiyanita, dkk., 2013; A'yuningsih, dkk., 2017)

Model pembelajaran TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan dengan pemanfaatan berbagai media, diantaranya yaitu dengan menggunakan teka-teki silang (TTS). Tujuan dari permainan TTS adalah untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir, memperkaya pengembangan bahasa serta meningkatkan daya ingat (Purwandari, 2008). Karakteristik TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat

mempermudah proses pembelajaran (Nasution, 2012). Selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang membuat siswa berpikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan, karena dalam jawaban dari pertanyaan tersebut mengetahui banyaknya huruf dari jawaban. Munawaroh (2015) membuktikan bahwa adanya perubahan hasil belajar siswa kelas X SMA Koperasi Pontianak pada materi tata nama senyawa setelah mendapat pengajaran menggunakan model TGT berbantuan media teka-teki silang. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian tentang perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan TTS pada pokok bahasan tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Muara Kaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan menggunakan *static group comparison* yang menggunakan dua kelompok siswa yang berbeda dengan perlakuan yang berbeda. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Muara Kaman Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2017/2018. Sampel penelitian adalah dua kelompok siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Masing-masing kelompok terdiri atas 29 siswa. Satu kelompok siswa diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS dan satu kelompok yang lainnya diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media TTS. Perbedaan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% (Pramudjono, 2010).

Hasil dan Pembahasan

Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan TTS (kelompok A) dan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media TTS (kelompok B) disajikan dalam Tabel 1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS lebih tinggi (81,1) dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan TTS (70,6). Hasil analisis uji F diperoleh $F_{hitung} (1,71) < F_{tabel} (1,85)$, yang berarti variansi kedua kelompok siswa homogen. Hasil analisis uji t diperoleh $t_{hitung} (9,42) > t_{tabel} (1,671)$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan TTS pada pokok bahasan tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Muara Kaman.

Tabel 1
Hasil belajar siswa kelompok A dan B

Data	Nilai
Rata-rata hasil belajar siswa kelompok A	81,1
Rata-rata hasil belajar siswa kelompok B	70,6
F_{hitung}	1,71
$F_{tabel(0,05)}$	1,85
t_{hitung}	9,42
$t_{tabel(0,05)}$	1,67

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media TTS lebih baik digunakan dalam pembelajaran kimia materi tata nama senyawa daripada model pembelajaran langsung berbantuan TTS. Hal ini disebabkan karena pada model pembelajaran TGT memiliki tahap permainan (*games tournament*) dan penghargaan kelompok yang tidak ada pada model pembelajaran langsung. Pada tahap *games tournament* siswa-siswa lebih semangat dalam belajar dan merasa lebih senang karena adanya unsur permainan yang mengandung nuansa persaingan antarkelompok (Slavin, 2015). Pada tahap penghargaan kelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, dalam pembelajaran dengan model TGT siswa dapat bertukar pikiran dalam mengatasi permasalahan yang tidak dimengerti bersama anggota kelompoknya. Model pembelajaran TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggerakkan semangat belajar siswa dan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama dan keterlibatan belajar (Tyasning, dkk., 2012). Ditambah lagi penggunaan media TTS sebagai bahan bantu dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena pada saat mencari jawaban, siswa berpikir jawaban yang sesuai dan tepat sehingga jawaban kotak TTS vertikal dan horizontal bisa menyatu. Penerapan media TTS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat (Munawaroh, dkk., 2016).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media TTS pada pokok bahasan tata nama senyawa, dimana model

pembelajaran TGT berbantuan media TTS lebih baik digunakan pada pembelajaran tata nama senyawa daripada model pembelajaran langsung berbantuan media TTS.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala dan guru kimia SMA Negeri 1 Muara Kaman yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- A'yuningsih, D. Q., Suardana, I. N., & Suwenten, I. M.. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 1(2), 37-47. <http://dx.doi.org/10.23887/jpk.v1i2.12810>.
- Ashadi. (2016). Kesulitan belajar kimia bagi siswa sekolah menengah. UNS Library: Surakarta. <https://library.uns.ac.id/kesulitan-belajar-kimia-bagi-siswa-sekolah-menengah/>
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1-14. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17132>
- Hakim, T. (2001). Belajar secara efektif. PT Bumi Aksara
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Munawaroh, S., Nuswowati, M., & Susatyo, E.B. (2016). Pengaruh pembelajaran *team games tournament* berbantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1), 1672-1682. <https://doi.org/10.15294/jipk.v10i1.6013>.
- Nasution, S. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Nopiyanita, T., Haryono, H., & Ashadi, A. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar kimia dan kreativitas siswa pada materi reaksi redoks kelas x semester genap SMA Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 1-35-141. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2863>.
- Pramudjiono. (2010). *Statistik Dasar*. Purry Kencana Mandiri.
- Purwandari. (2008). Peningkatan penguasaan kosakata anak tuna rungu melalui teka-teki silang. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 5(1).

Slavin, R.E. (2015). *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*. Nusa Media.

Taniredja, T. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta.

Tyasning, D.M. Haryono, & Nurhayati, N.D. (2012). Penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) dilengkapi LKS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi pada siswa kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 26-23. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/245>.

Zumaroh, E., Widana I. D., & Muliani, L. H. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 1(1), 30-36. <http://dx.doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12809>.

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran teams games tournament - media TTS dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung - media TTS pada pokok bahasan

ORIGINALITY REPORT

10%	11%	0%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pusatilmiah.blogspot.com Internet Source	5%
2	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	2%
3	ejournal.unp.ac.id Internet Source	2%
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On