

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MENGGUNAKAN MEDIA TEKA TEKI NARASI TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 5 TANJUNGPINANG**

Silvia Novianti<sup>1</sup>, Fitriah Khoirunnisa<sup>2</sup>, Eka Putra Ramdhani<sup>3</sup>  
silviatia95@gmail.com

Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Maritim Raja Ali Haji

**ABSTRACT**

*The low interested in student learning becomes one of the factors of low learning outcomes of students in SMAN 5 Tanjungpinang. This study aimed to know the effect cooperative learning model with teams games tournament type the use of Narrative Puzzle media learning outcomes and student learning interest. The population of this study as many as 332 students and the samples of study are 60 students. Learning result data was analyzed using t-test through SPSS 22 application. The research method used was quasi experiment. Based on the results of data analysis of student learning outcomes show that the average value of experimental class for 74, while the control class for 72. Hypothesis tested of learning outcomes and student learning interests used Polled Variance. Data of student learning result obtained significant value  $0.009 < 0.05$ . Because the value of  $sig < sig$  it can be concluded that the use of Narrative Puzzle learning media combined with cooperative learning model type teams games tournament have an effect on student learning outcomes SMAN 5 Tanjungpinang. While for the interest of learning data, obtained sig value  $0.00 < 0.05$ . Because the significant value was smaller than the significant level, it can be concluded that the used of Narrative Puzzle learning media combined with cooperative learning model of teams games tournament has an influence on the interest of students in SMAN 5 Tanjungpinang.*

**Keyword:** Narrative Puzzle, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Learning Interest.

**I. Pendahuluan**

Guru merupakan faktor penunjang keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran salah satunya yakni pada kemampuan guru dalam melakukan inti pembelajaran. Kemampuan inilah yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya ialah minat belajar. Minat belajar dapat ditingkatkan dari kreatifitas seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kreatifitas tersebut dapat dirancang melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran memberikan peran penting dalam menjelaskan materi yang dianggap sulit menjadi lebih mudah serta dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Akan tetapi, media pembelajaran belum diterapkan guru dalam pembelajaran kimia di Sman 5 Tanjungpinang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara 2 orang perwakilan siswa, didapatkan informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran kimia, interaksi guru dan siswa hanya berjalan satu arah, sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan, mengantuk dan diskusi di luar konteks pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran kimia

berdampak pada hasil belajar siswa. Berkaitan dengan minat dan hasil belajar yang kurang baik, adapun solusi yang dapat memberikan upaya terhadap minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Purnamawati, dkk (2014) *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Sudjana (2008) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan penguasaan atas materi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Slameto (2010: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah yang menjadi objek penelitian, maka perlu dilakukannya penelitian tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan media teka teki narasi terhadap hasil dan minat belajar siswa di sma Negeri 5 Tanjungpinang”. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan media teka teki narasi terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pokok bahasan asam dan basa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan media teka teki narasi terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pokok bahasan asam dan basa.

## II. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen *pretest posttest one group design*. Penelitian dilakukan terhadap 30 siswa di kelas XI IPA 1 sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas XI IPA 2 sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan kuesioner atau angket untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan pengolahan data angket. Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. pengujian ini menggunakan SPSS 22 uji liliefors dengan rumus:

$$L_o = F (Z_i) - S (Z_i) \dots\dots\dots (1)$$

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa kelompok sama atau tidak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji *levene statistic* dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Adapun untuk menghitung nilai statistik uji levane, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=0}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2} \dots\dots\dots (2)$$

Uji hipotesis yang digunakan peneliti adalah uji-t pada uji dua pihak dengan taraf 5% melalui rumus *polled varians* karena kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berkaitan satu sama lain. Adapun rumus *polled varians* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \dots\dots\dots (3)$$

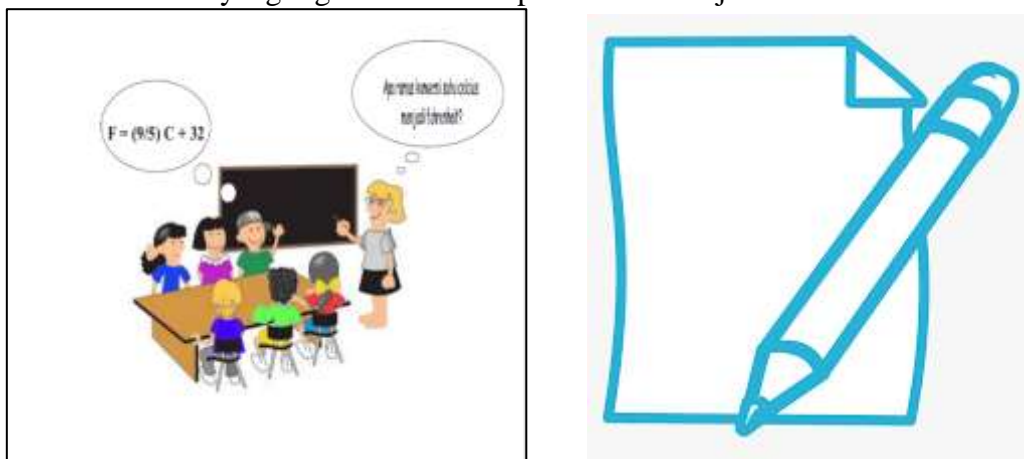
Pengolahan data angket dilakukan dengan cara menjumlah tiap jawaban di lembar angket, menyusun frekuensi jawaban, membuat tabel frekuensi, menghitung presentase frekuensi tiap soal, kemudian menafsirkan hasil angket dengan pedoman menurut Anas Sujiono (2000) :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots (4)$$

### III. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi exsperiment*. Penelitian di SMAN 5 Tanjungpinang. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari teka teki narasi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Contoh dari teka teki narasi yang digunakan dalam penelitian ditunjukkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Contoh teka teki narasi

Gambar 1. merupakan contoh dari teka teki narasi yang digunakan untuk proses pembelajaran dipadukan dengan *teams games tournament* Penggunaannya yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan kartu, kemudian setiap kelompok membuat masing-masing soal narasi beserta jawabannya.

Data hasil belajar diperoleh dari tes bentuk esai dan minat belajar siswa diperoleh dari kuesioner (angket) yang diberikan kepada siswa. Penelitian ini memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes yang digunakan setelah perlakuan pada masing – masing kelas. Setelah dilakukan *posttest*, peneliti memberikan lembar angket minat belajar kimia yang diisi oleh siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengisian angket diberikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa terhadap pembelajaran kimia khususnya materi asam dan basa.

Sebelum melakukan pengambilan data di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hal pertama yang dilakukan yaitu validasi soal oleh para ahli yang meliputi 2 (dua) guru mata pelajaran kimia SMAN 5 Tanjungpinang .Validasi soal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran agar dapat relevan dengan tujuan pengukuran. Soal yang divalidasi oleh para ahli berjumlah 13 butir soal. Jumlah soal yang tidak dapat digunakan atau dibuang sebanyak 2 soal. Soal yang tidak dapat digunakan dikarenakan bahasa yang digunakan kurang jelas sehingga dapat menimbulkan kebingungan bagi siswa serta soal dianggap sulit atau kurang sesuai dengan kemampuan siswa. Sehingga soal yang dapat digunakan untuk uji coba instrumen terhadap siswa sebanyak 11 butir soal.

#### 2. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan di kelas XI Ipa 1 SMAN 5 Tanjungpinang sebanyak 30 siswa. Soal yang digunakan sebanyak 11 butir esai. Setelah 11 soal essay di uji coba kepada 30 siswa kelas XI IPA 1, maka langkah selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui soal layak atau tidak jika digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji yang digunakan untuk instrumen soal adalah uji validitas, reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal.

Uji validitas soal dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari SPSS 22 akan terlihat soal valid atau tidak. Soal dinyatakan valid jika memenuhi kriteria yaitu jika  $r_{tabel} > r_{tabel}$  (0,557) dan jika hasil yang diperoleh sebaliknya yaitu  $r_{tabel} < r_{tabel}$  (0,557), maka soal dinyatakan tidak valid. soal yang dinyatakan valid akan digunakan untuk penelitian sebagai soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid akan dibuang atau tidak dapat digunakan kembali untuk penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji suatu alat ukur penelitian. Analisis reliabilitas menggunakan aplikasi excel 2013 yang akan didapatkan nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  yaitu jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,557) maka data tersebut dinyatakan reliabel. Hasil reliabilitas soal diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Reliabilitas Soal

KR-20	N of Items (Banyaknya Sampel)
0,571	11

Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil reliabilitas ( $r_{hitung}$ ) menggunakan teknik KR-20 sebesar 0,571, sehingga jika dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  (0,557) yaitu  $0,571 > 0,557$  dinyatakan data tersebut reliabel. Ketentuan reliabilitas mengacu pada kriteria reliabilitas soal menurut Arikunto (2006), sehingga jika dilihat dari kriteria reliabilitas soal pada hasil reliabilitas 0,571 termasuk kriteria reliabel sedang atau layak digunakan.

### 3. Hasil Uji Data *Pretest*

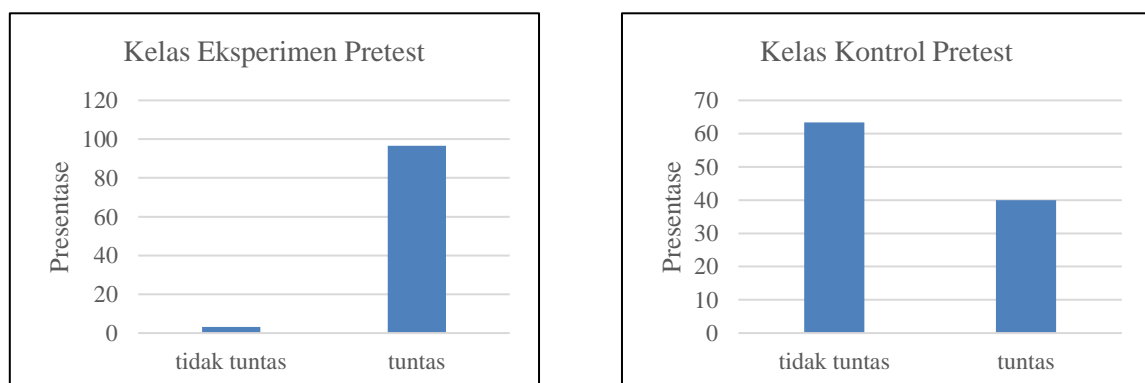
Setelah dilakukan uji coba soal dan diperoleh hasil, maka dapat dilanjutkan pengambilan data awal dengan menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan menggunakan 5 soal yang sudah disediakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan atau sebelum dilakukan proses pembelajaran. Hasil *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi = 85, nilai terendah = 30, dan rata – rata kelas = 62. Sedangkan perhitungan hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi = 80, nilai terendah 30, nilai rata – rata kelas=49. Deskripsi data rata- rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperlihatkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Rata – rata *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N (Jumlah Sampel)	30	30
Nilai rata – rata	62	49

Sumber : Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan data tabel tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan diantara hasil *pretest* kelas kontrol dengan rata – rata 62 dan kelas eksperimen sebesar 49. Data *pretest* pada kelas kontrol terhitung tinggi, karena siswa dominan mengikuti bimbingan belajar. Perbandingan data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Instrumen *Pretest*

Uji normalitas merupakan pengujian prasyarat analisis dalam menentukan suatu data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, akan digunakan uji normalitas menggunakan SPSS 22 dengan *uji liliefors*. Adapun kriteria dalam menentukan kenormalan data yaitu  $H_0$  ditolak jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  dan  $H_0$  diterima jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Hasil uji normalitas *pretest* kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	30	30
Sig	0,54	0,51
Kesimpulan	Nilai $\text{sig} > 0,05$ (berdistribusi normal)	

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena memenuhi kriteria Nilai  $\text{sig} > 0,05$ , sehingga dapat dilanjutkan uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan uji prasyarat analisis untuk mengetahui data tersebut mempunyai varians sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah diperoleh data yang berdistribusi normal. Kriteria pengujian homogenitas apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Pengujian homogenitas menggunakan aplikasi SPSS 22 pada uji *levene statistic*. Setelah dilakukan pengujian diperoleh nilai  $\text{sig} 0,969 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen atau mempunyai varian yang sama.

Pengolahan data selanjutnya yaitu pengujian hipotesis pada *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Syarat dalam menentukan hipotesis adalah data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis ini menggunakan uji  $t$  – test, untuk menguji berpengaruh atau tidak media teka teki narasi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Kriteria pengujian hipotesis digunakan uji “ $t$ ” pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Taraf signifikansi 5% artinya resiko salah dalam mengambil keputusan untuk hipotesis benar sebanyak – banyaknya 5% dan benar dalam mengambil keputusan sedikit – dikitnya adalah 95%. Jika nilai  $\text{sign} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak maka hipotesis diterima begitu juga sebaliknya jika  $H_0$  diterima maka hipotesis ditolak.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji “ $t$ ” untuk *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $0,54 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena hasil *pretest* merupakan hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dan pemberian *treatment* menggunakan media teka teki narasi yang dipadukan dengan model *teams games tournament*. Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

#### 4. Hasil Uji Data *Posttest*

*Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran. Hasil *posttest* pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi = 95, nilai terendah = 40, dan rata – rata kelas = 72. Sedangkan perhitungan hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi = 95, nilai terendah 35, nilai rata – rata kelas = 74 Deskripsi data rata- rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperlihatkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Rata – rata *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N (Jumlah Sampel)	30	30
Nilai rata – rata	72	74

Sumber : Hasil Penelitian, 2019



Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa terdapat perbedaan diantara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan kelas eksperimen memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 74 atau lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas adalah menggunakan SPSS 22 dengan *uji liliefors*. Adapun kriteria dalam menentukan kenormalan data yaitu  $H_0$  ditolak jika nilai sig. < 0,05 dan  $H_0$  diterima jika nilai sig. > 0,05. Hasil uji normalitas *posttest* kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	30	30
Sig	0,083	0,054
Kesimpulan	Nilai sig > 0,05 (berdistribusi normal)	

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena telah memenuhi kriteria nilai sig. > 0,05. Kemudian peneliti melakukan uji homogenitas pada *posttest* untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian memiliki varians yang homogen atau tidak. Kriteria pengujian homogenitas apabila nilai sig > 0,05. Pengujian homogenitas menggunakan aplikasi SPSS 22 pada uji *levene statistic*. Setelah dilakukan pengujian diperoleh nilai sig 0,171 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen atau mempunyai varian yang sama.

Setelah itu uji hipotesis menggunakan uji t – test, untuk menguji berpengaruh atau tidak media teka teki narasi yang dipadukan dengan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Kriteria pengujian hipotesis digunakan uji “t” pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , jika nilai sign < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai sign > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Data yang didapatkan dari pengujian hipotesis *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 0,009 < 0,05, Karena  $H_0$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka teki narasi yang dipadukan dengan model pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMAN 5 Tanjungpinang

## 5. Hasil Analisis Data Angket

Hasil data angket direkapitulasi dan dijumlahkan skornya untuk setiap indikator. Setelah didapatkan skornya kemudian dihitung persentasenya dan dikonversi menjadi data kualitatif. Angket digunakan setelah selesai proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil perhitungan angket kelas kontrol diperlihatkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Angket Kelas Kontrol

No.	Indikator Angket (kontrol)	POSITIF (%)				NEGATIF (%)			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1.	Ketertarikan	20%	73.3%	6.7%					
2.	Perasaan Suka dan Senang	30%	61.7%	8.3%		10%	50%	40%	
3.	Keinginan Belajar	23.7%	62.2%	11.1%					
4.	Perhatian dalam belajar dan lebih aktif	23.3%	60%	14.4%	2.2%				

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan data minat belajar siswa kelas kontrol, terlihat siswa menjawab sangat setuju tertarik dengan pembelajaran kimia sebesar 20%, siswa yang menjawab sangat setuju suka dan senang dengan pembelajaran kimia sebesar 30%, siswa yang menjawab sangat setuju terhadap keinginan belajar kimia sebesar 23,7% dan siswa yang sangat setuju terhadap keaktifan belajar kimia sebesar 23,3%. Terlihat siswa yang tidak suka dan tidak senang dengan pembelajaran kimia sebesar 10%,

karena kurang adanya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga presentase siswa yang tidak suka terhadap mata pelajaran kimia mencapai 10 %.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Angket Kelas Eksperimen

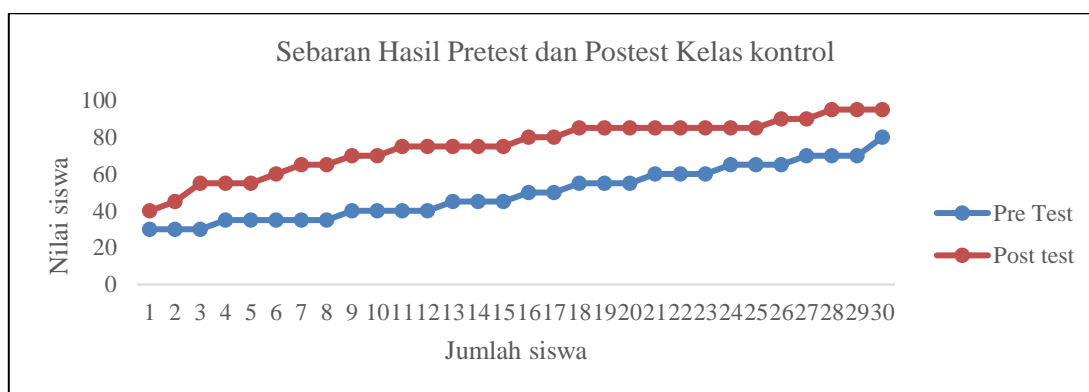
No.	Indikator Angket (Eksperimen)	POSITIF (%)				NEGATIF (%)			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1.	Ketertarikan	38.3%	61.7%						
2.	Perasaan Suka dan Senang	30%	70%			3.3%	66.7%	30%	
3.	Keinginan Belajar	57.8%	41.1%	1.1%					
4.	Perhatian dalam belajar dan lebih aktif	76.7%	22.2%	1.1%					

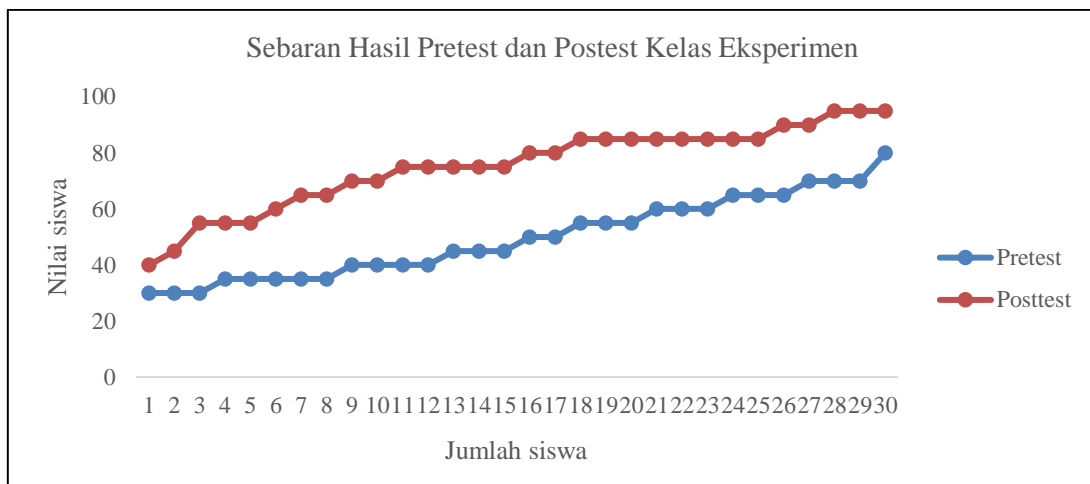
Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan data minat belajar siswa kelas eksperimen, terlihat siswa yang menjawab sangat setuju tertarik dengan pembelajaran kimia sebanyak 38,3%, siswa yang menjawab sangat setuju suka dan senang dengan pembelajaran kimia sebanyak 30%, siswa yang setuju ingin belajar kimia sebanyak 57,8% dan siswa yang sangat setuju aktif dalam pembelajaran sebesar 76,7%. Terlihat siswa yang menjawab sangat tidak setuju pada indikator tidak suka dan tidak senang dengan pembelajaran kimia sebanyak 30%. Berdasarkan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen berminat dan senang dalam pembelajaran kimia.

#### 6. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

*Normalize gain* (N-gain) bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau model dalam penelitian *one group pretest posttest design* maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol karena terdapat *gain score* yang merupakan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ni, peneliti menggunakan uji N-gain karena untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* serta mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki narasi kelas XI IPA 1 jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 30 orang siswa. Data yang didapatkan dari penelitian diambil dari hasil tes kognitif uraian. Tes yang digunakan pada penelitian sudah dilakukan validasi oleh validator ahli. Penelitian menghasilkan dua jenis data, yaitu data skor *pretest* dan data skor *posttest* yang membahas tentang larutan asam dan basa pada kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama berupa *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga berupa kegiatan belajar mengajar, pertemuan terakhir berupa *posttest*. Adapun gambar hasil perhitungan uji N-gain menggunakan *SPSS V 22* sebagai berikut:





Gambar 3. Sebaran Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Berdasarkan gambar 3 hasil perhitungan *uji N-gain score* menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar 30 orang siswa sebelum penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan teka teki narasi dan sesudah penggunaan model pembelajaran. Dalam hal ini nilai *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan nilai *n-gain*. Nilai *n-gain* yang diperoleh sebesar 84% atau persentase *n-gain* diperoleh 84% yang termasuk kedalam kriteria efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan teka teki narasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi larutan asam dan basa pada siswa kelas XI IPA.

## 7. Hasil Belajar Siswa

Rata – rata hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan sebesar 48,83 dan setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran terasi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mendapatkan hasil *posttest* sebesar 74,50. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen.

Hasil belajar pada kelas kontrol ketika diberikan *pretest* mendapatkan rata-rata kelas sebesar 62,50 dan hasil dari *posttest* sebesar 72,33. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang serupa dengan kelas eksperimen melainkan dengan metode yang sering guru gunakan yaitu metode ceramah. Dari rata – rata hasil belajar (*posttest*) tersebut dapat terlihat bahwa kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan terjadi di kelas eksperimen. Adapun peningkatan hasil belajar tersebut selain dorongan dari dalam diri, adapun faktor dari luar yang mempengaruhi misalnya dengan media terasi yang dipadukan dengan model Kooperatif tipe *teams games tournament*. Adapun penjelasan pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

Saat melakukan penelitian di kelas eksperimen, pembelajaran berjalan secara efektif. Makna dari belajar tergambar dalam kelas eksperimen ini seperti yang dijelaskan Syaifuddin (2011) bahwa belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilakukan secara maksimal untuk dapat memperoleh sesuatu.

Kegiatan belajar yang efektif ini sudah terlihat sejak awal kegiatan pembelajaran dimulai. Pembagian kelompok yang dilakukan secara homogen membuat siswa lebih dapat bersosialisasi dengan teman- temannya. Fungsi utama dari pembagian kelompok ini adalah untuk memastikan semua anggota kelompok benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggota kelompoknya mengerjakan turnamen yang akan berlangsung. Kemudian setiap siswa menuliskan soal terasi kedalam kartu yang telah dibagikan, kemudian soal yang telah dibuat diberikan kepada pendidik. Perwakilan setiap kelompok diminta maju kedepan untuk memperebutkan kursi dengan aturan mereka mengelilingi kursi dengan diiringi lagu. Jika lagu sudah berhenti dan ada salah satu peserta



didik yang tidak mendapatkan kursi berarti peserta didik tersebut kalah dalam permainan dan wajib memilih secara acak soal yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.

Antusiasme ini terlihat ketika proses investigasi dimulai. Siswa terlihat tertarik dengan media terasi. Seperti halnya pendapat menurut Slavin (2005: 163) menyatakan *Teams Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim.

Setelah setiap kelompok mampu menjelaskan dengan tepat, guru meminta setiap kelompok mengoreksi jawaban dari siswa yang maju kedepan kelas. Ada beberapa pendapat yang muncul dan ditanggapi lagi oleh siswa yang lain. Pembelajaran terlihat aktif dan menyenangkan jika dilihat dari segi keaktifan siswa. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan *reward* kepada kelompok yang telah menjadi pemenang.

Berbeda di kelas kontrol, pembelajaran dari awal hingga akhir terlihat sangat tenang. Siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. adapun soal yang diberikan, hanya 10 siswa yang dapat menjawab dengan benar. Jelas sekali perbedaan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung di kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini sangat berpengaruh kepada hasil pembelajaran siswa.

#### 8. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa jika dilihat pada kelas eksperimen, cenderung tertarik dalam pembelajaran kimia. Hal ini ditunjukkan pada hasil angket pada indikator perasaan suka dan senang terhadap pembelajaran kimia sebesar 30%. Pada kelas eksperimen terlihat bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran kimia dengan pencapaian ketertarikan sebesar 38,3% dan siswa yang tidak menyukai pembelajaran kimia dinyatakan tidak ada sesuai dengan data angket yang diperoleh, siswa yang menjawab tidak setuju sebesar 66,7% pada pernyataan negatif dan didominasi oleh siswa yang menjawab sangat tidak setuju jika siswa tidak menyukai pembelajaran kimia sebesar 30%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran kimia dengan cara yang menarik seperti yang telah diterapkan yaitu penggunaan media teka teki narasi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap minat belajar kimia.

Adapun hasil yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu siswa yang setuju tidak menyukai pembelajaran kimia sebesar 49% dan siswa yang menyukai pembelajaran kimia sebesar 30%. Terlihat perbedaan sebesar 7% antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada indikator perasaan tidak suka dan tidak senang terhadap pembelajaran kimia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi penggunaan media terasi dengan model *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya materi larutan asam dan basa.

### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Penggunaan media pembelajaran terasi yang dipadukan dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa SMAN 5 Negeri Tanjungpinang. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis diperoleh  $0,009 < 0,05$  dan (2) Penggunaan media pembelajaran teka teki narasi yang dipadukan dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMAN 5 Tanjungpinang. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis diperoleh  $0,00 < 0,05$ .

### V. Daftar Pustaka

Aryani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team GamesTournament* (TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azmiati, N dan Miterianifa, (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Tipe Teams Games Tournament*) dengan media Molymood Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Gunarta, I. Gd. (2018). Pengaruh Model Pembelajara TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasari*, 2(1). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mauliana A., Rusman, dan Ratu Fazlia Indah Rahmayani. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Tipe Team Games Tournament) dengan Menggunakan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada materi Perkembangan Model Atom kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)* 2(3), pp. 183-192.
- Purnamawati, H., Ashadi, dan Endang Susilowati. (2014) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Tipe Team Games Tournament) dengan Media Kartu dan Ular Tangga Ditinjau dari Kemampuan Analisis siswa Prestasi hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4). Universitas Sebelas Maret.
- Rengen, Y. E., Rahmat Sahputra, dan Rahmat Rasmawan , (2017) Pengaruh Model TGT (Tipe Team Games Tournament) Berbantuan Media TTS (Teka-teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1). FKIP UNTAN Pontianak.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Sudarmo, U. (2014). *Kimia untuk SMA/MA Kelas XI*, Surakarta : Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2009). *Motode Penelitian Kuantitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Alfabeta.

## VI. Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan media teka teki narasi terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas XI di SMAN 5 Tanjungpinang sehingga penelitian dapat diselesaikan sebagaimana mestinya.