PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN MATERI KONSEP MOL DI SMK PGRI PONTIANAK

Kinanti, Eny Enawaty, Ira Lestari
Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak
Email: kinantikinan18@gmail.com

Abstrack

This study was conducted to determine (1) the differences in learning outcomes between students who were given learning Teams Games Tournament and student who were given group discussion lessons on mole concept materials. (2) the effect of teams games tournament towards the learning outcomes. (3) the difference of motivation between students who were given learning Teams Games Tournament and student who were given group discussion lessons on mole concept materials of class X SMK PGRI Pontianak. This research used Quasy experiment method with "nonequivalent control group design". The sample was taken by using saturated sampling technique. The instrument used were essay test and motivation questionnaire. The results showed that : (1) there are differences in learning outcomes between students who were given Teams Games Tournament learning with student who were given group discussion lessons on mole concept material. (2) Teams Games Tournament give effect of 47,4% to students' learning outcomes. (3) There is a difference of motivation between students who were given Teams Games Tournament learning with student who were given group discussion lessons on mole concept material.

Keywords : teams games tournament, learning outcomes, motivation, mole concept.

PENDAHULUAN

Menurut Rohim (2012), proses pembelajaran merupakan pokok utama dari keseluruhan proses pendidikan formal, karena melalui sebuah proses pembelajaran terjadi transfer ilmu dari guri kesiswa yang berisi tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru merupakan salah satu komponen dalam pendidikan. Dalam hal ini guru harus mampu berperan sebagai pembimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu mengusahakan serta menggunakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk itu selama proses pembelajaran berlangsung guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan bagi setiap siswa karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas (Wahidin, 2008). Untuk itu, selama proses pembelajaran berlangsung, guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat pembelajaran karena suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan langkah awal keberhasilan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Namun kenyataan di lapangan menunjukan bahwa pembelajaran kimia kurang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kuran termotivasi. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi proses pembelajaran kimia di SMK PGRI, bahwa masih banyak siswa yang kurang memperhatikan saat guru

menjelaskan materi pembelajaran. Siswa hanya diam saat guru menjelaskan serta bergurau dengan temannya yang lain, yang mana bisa saja mengganggu konsentrasi teman yang sedang belajar dengan baik. Ini disebabkan interaksi guru dengan siswa tidak berjalan dengan baik dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak dapat menarik perhatian siswa di dalam kelas sehingga motivasi siswa berkurang.

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mengandung dalam kegiatan belajar, motivasi tentu sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Hamzah B, Uno, 2008). Dalam pembelajaran kimia sangat penting ditekankan motivasi belajar karena motivasi siswa dalam pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya. Hal ini akan menyebabkan suasana kelas menjadi nyaman dan kondusif.

Berdasarkan wawancara dengan guru kimia kelas X SMK PGRI Pontianak, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang sering dilakukan guru dalam pembelajaran meliputi ceramah, selain itu guru juga pernah melakukan model pembelajaran langsung. Guru mengatakan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenkan lebih praktis dan mudah dilakukan. Alasan lain yaitu metode ceramah dianggap mampu mengefektifkan jam belajar sehingga materi akan cepat selesai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terhadap pembelajaran kimia, bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal hitungan. Terdapat beberapa siswa yang mendapatkan soal hitungan lebih memilih untuk tidak mengerjakan soal. Materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi perhitungan kimia yaitu konsep mol. Anggapan tersebut, membuat siswa tidak antusias dan tidak termotivasi dalam mempelajarinya. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, oleh karena itu guru perlu mencari pembelajaran yang lebih bervariasi. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi konsep mol kelas X SMK PGRI Pontianak tahun ajaran 2016/2017 diberikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Mol

Kelas	Ketuntasan Hasil Belajar (%)	
	Tuntas	Tidak Tuntas
X TSM	37,14%	62,85%
X TKR	36,36%	63,63%
Rata-rata	36,75%	63,24%

Keterangan : KKM 75 (Sumber: Guru Kimia SMK-PGRI Pontianak).

Pada Tabel 1. diperoleh informasi bahwa persentase ketuntasan siswa kelas X TKR dan X TSM di SMK PGRI Pontianak tahun ajaran 2016/2017 pada materi konsep mol masih rendah. Rata-rata ketuntasan siswa tidak mencapai 50%. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu dipengaruhi oleh kesulitatan siswa dalam mengerjakan soal hitungan dan kurang berminatnya siswa pada pembelajaran kimia.

Salah satu model yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan adanya kerja sama antar siswa dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model pembelajaran kooperatif ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang dianggap sulit dengan cara bertukar pikiran atau diskusi dengan teman-temannya melalui kegiatan saling membantu dan mendorong untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa

yang bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* . Pemilihan model ini didukung oleh pendapat Rusman (2012) mengatakan bahwa "*Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melaksanakan games dan tournament dalam suatu proses pembelajaran." *Teams games tournament* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa dalam bentuk games tournament.

Nur dan Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Untuk menerapkan model kooperatif teams games tournament ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan. Menurut Slavin (2008), pembelajaran *kooperatif teams games tournament* terdiri dari lima langkah tahapan yaitu : 1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), 2) tahap belajar dalam kelompok *(teams*), 3) tahap permainan (*games*), 4) tahap pertandingan (*tournament)*, 5) tahap penghargaan kelompok (*team recognition*).

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMK PGRI Pontianak yang terdiri dari dua kelas yaitu X TSM dan X TKR yang diajar oleh guru yang sama dan belum mendapatkan materi konsep mol. sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas dari populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi dan tes hasil belajar yang berupa lima soal essay yang divalidasi oleh satu orang dosen Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura dan satu orang guru Kimia SMK PGRI Pontianak. Hasil validitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid. Uji coba soal dilakukan pada siswa kelas XI SMK PGRI Pontianak yang memberikan tingkat reliabilitas untuk soal tes sebesar 0,63 yang tergolong tinggi.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu : 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan penelitian, 3) Tahap penyusunan laporan akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : 1) melakukan pra riset di SMK PGRI Pontianak. 2) merumuskan masalah penelitian dari hasil observasi. 3) memberikan solusi yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. 4) membuat perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKS, dan soal turnamen. 5) membuat instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang meliputi soal pretest dan posttest. 6) melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. 7) apabila perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dinyatakan tidak valid oleh validator, maka langkah selanjutnya adalah merevisi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian tersebut. 8) apabila instrumen penelitian dinyatakan valid oleh validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pada siswa yang sudah diberikan materi konsep mol untuk melihat tingkat realibitas soal. 9) menganalisis data hasil uji coba tes untuk mengetahui tingkat realibitas atau tidak realibitas tes tersebut.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persipan antara lain : 1) memberikan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materikonsep mol. 2) memberikan perlakuan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa metode teams games tournament pada kelas kontrol. 3) memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil belajar setelah diberi perlakuan. 4) memberikan angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberi perlakuan.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain : 1) melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian menggunakan uji statistik yang sesuai. 2) membuat pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian. 3) menyusun laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI Pontianak. Kedua kelas penelitian tersebut diberi materi yang sama yaitu konsep mol dengan perlakuan berbeda. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*, sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan model diskusi kelompok. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest* dengan soal dan waktu yang telah ditentukan. Setelah itu siswa diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan. Kemudian diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Persentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Skor	Rata-rata skor	Rata-rata Nilai	Ketuntasan (%)
Kontrol	*Pretest*	8,33	27,76	0
	Posttest	18,43	49,90	19,04
Eksperimen	*Pretest*	7,13	23,86	0
	Posttest	24,86	67,27	51,72

Dari proses pembelajaran pada kelas kontrol, guru menggunakan pembelajaran diskusi kelompok biasa yang sudah biasa dilakukan oleh guru-guru di sekolah tersebut hasilnya siswa tampak kurang termotivasi, siswa cepat bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti mengajak teman sebangku untuk mengobrol dan bermain. Menurut siswa, mereka kurang teratrik belajar dengan diskusi kelompok biasa karena sudah sering dilakukan oleh guru sekolah tersebut.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran berlangsung menarik dan sangat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir. Hal ini disebabkan adanya kegiatan diskusi kelompok, soal turnamen dalam mengumpulkan poin dan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan poin degan nilai tertinggi. Pada saat turnamen siswa sangat antusias dalam menjawab soal dan siswa lebih berusaha menampilkan yang terbaik. Mereka ingin memberikan skor yang terbaik kepada kelompoknya dan memenangkan persaingan, karena kelompok terbaik akan mendapatkan penghargaan. Menurut siswa pembelajaran ini membuat siswa tidak bosan dan termotivasi mengikuti pembelajara tersebut.

Berdasarkan kedua proses pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen,

memiliki perbedaan yang sangat jelas bahwa siswa lebih semangat dan senang terhadap proses pembelajaran mengguanakan *teams games tournament* karena menyenangkan untuk diikuti hingga akhir pembelajaran dibandingkan dengan model diskusi kelomok biasa. Kelas eksperimen lebih baik dan antusias karena sebelum pembelajaran dimulai sudah diinformasikan bahwa akan diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

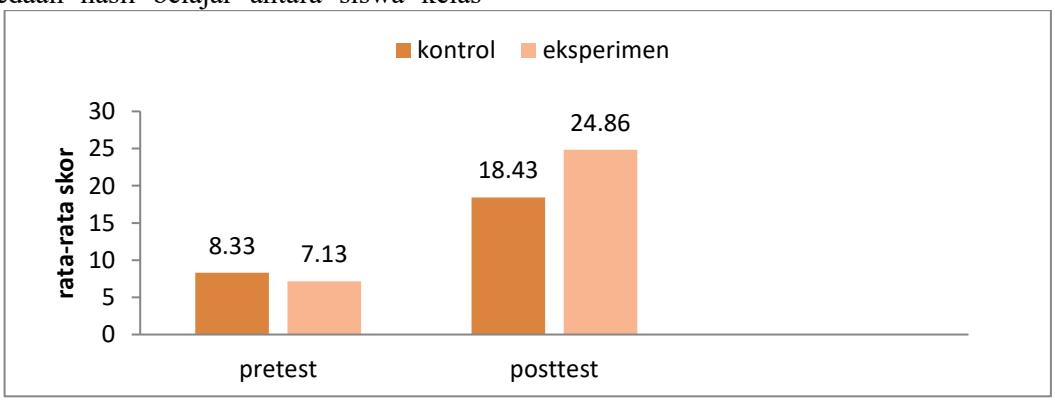
Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Skor	Kelas	*Shapiro Wilk (Sig)*	Keterangan Sig >0,05 berdistribusi normal / Sig <0,05 tidak berditribusi normal	*U-Mann Whitney (Asmpy. Sig 2-tailed)*	Keterangan Sig >0,05 tidak terdapat perbedaan/ Sig <0,05 terdapat perbedaan
Pretest	*Kontrol*	0.030	Tidak berdistribusi normal	0.143	Tidak terdapat perbedaan
	Eksperimen	0.025	Tidak berdistribusi normal		
Posttest	*Kontrol*	0.248	Berdistribusi normal	0.005	Terdapat perbedaan
	Eksperimen	0.010	Tidak berdistribusi normal		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, karena belum diajarkan materi konsep mol. Sedangkan pada nilai posttest terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mengalami proses belajar. Berikut dapat dilihat grafik perbandingan pretest,posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Pretest, Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar

Pembelajaran menggunkan model kooperatif tipe team games tournament memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* (ES) terhadap rata-rata skor posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai (ES) sebesar 0,80

dengan kategori tinggi. Nilai *effect size* sebesar 0,80 ditafsirkan sesuai dengan tabel δ Cohen's sehingga diketahui kriteria atau persentase besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas X TSM SMK PGRI Pontianak pada materi konsep mol adalah sebesar 47,4%.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa merasa senang dengan adanya turnamen akademik karena siswa dapat merasakan suasana pembelajaran yang berbeda, walaupun pada awalnya siswa merasa bingung untuk memulai turnamen. Pengadaan turnamen akademik memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, yaitu dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa karena dapat belajar sambil bermain kartu soal untuk menjawab soal, membangkitkan motivasi belajar karena siswa berusaha untuk dapat menjawab soal dan ingin menyumbangkan skor pada kelompoknya, dan dapat menimbulkan persaingan yang positif karena siswa dari tiap kelompok menginginkan kelompoknya untuk menjadi yang terbaik. Selain itu, turnamen akademik meningkatkan rasa percaya diri siswa karena siswa diberi tanggung jawab dan kepercayaan dalam mewakili kelompoknya untuk bersaing di meja turnamen. Turnamen akademik juga dapat meningkatkan kemandirian diri siswa dalam menjawab soal karena siswa dituntut untuk menjawab soal secara mandiri, dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena siswa telah melatih kemampuan dalam menyelesaikan soal.

Penghargaan berupa hadiah serta tepuk tangan yang diberikan mempunyai peranan dalam meningkatkan semangat belajar siswa untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Hal ini didukung oleh pendapat Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Nurul 2008) yang menyatakan pemberian ganjaran terhadap prestasi yang dicapai siswa dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.

Perbedaan Motivasi Antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran. Pernyataan dari angket motivasi belajar terdapat 6 item pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Hasil angket motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Pernyataan	(+/-)	Persetujuan (%)	interprestasi
1	Dengan diskusi dalam pembelajaran, saya ingin belajar kimia dengan bersungguh-sungguh	+	77,4	Kuat
3	Saya ingin memperoleh nilai tinggi dalam pembelajaran kimia	+	78,6	Kuat
6	Saya ingin belajar kimia lebih lanjut setelah mengikuti pembelajaran hari ini	+	72,6	Kuat
7	Saya ingin memperoleh penghargaan atas usaha saya dalam menjawab soal	+	80,9	Sangat Kuat
9	Saya ingin mendalami pelajaran kimia demi meraih cita-cita	+	64,3	Kuat
12	Saya senang belajar kimia dengan diskusi dalam menjawab soal	+	85,7	Sangat Kuat
	Rata-rata		**76,6**	**Kuat**
No	**Pernyataan**	**(+/-)**	**Ketidak setujuan (%)**	**Interprestasi**
2	Pelajaran kimia tidak penting bagi kehidupan saya	-	78,6	Kuat
4	Diskusi kelompok yang dilaksanakan dengan banyak kelompok sangat menggangu konsentrasi dalam menjawab soal	-	80,9	Sangat Kuat

5	Saya tidak ingin belajar kimia, karena soal yang diberikan sangat sulit	-	64,3	Kuat
8	Saya tidak peduli dalam menjawab soal untuk mengumpulkan poin	-	76,2	Kuat
10	Pembelajaran kimia menggunakan diskusi kelompok membuat saya sulit memahami pelajaran	-	72,6	Kuat
11	Saya tidak suka diberi hadiah oleh guru, karena terkesan belajar untuk memperoleh hadiah bukan karena untuk memperoleh ilmu pengetahuan	-	60,7	Kuat
	Rata-rata		**72,2**	**Kuat**

Tabel 5. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Pernyataan	(+/-)	Persetujuan (%)	Interprestasi
1	Dengan berkompetisi dalam pembelajaran, saya ingin belajar kimia dengan bersungguh-sungguh	+	83,3	Sangat Kuat
3	Saya ingin memperoleh nilai tinggi dalam pembelajaran kimia	+	92,5	Sangat Kuat
6	Saya ingin belajar kimia lebih lanjut setelah mengikuti pembelajaran hari ini	+	88,3	Sangat Kuat
7	Saya ingin memperoleh penghargaan atas usaha saya dalam menjawab soal	+	88,3	Sangat Kuat
9	Saya ingin mendalami pelajaran kimia demi meraih cita-cita	+	88,3	Sangat Kuat
12	Saya senang belajar kimia dengan diskusi dalam menjawab soal	+	85,0	Sangat Kuat
	Rata-rata		**87,6**	**Sangat Kuat**
No	**Pernyataan**	**(+/-)**	**Ketidak setujuan (%)**	**Interprestasi**
2	Pelajaran kimia tidak penting bagi kehidupan saya	-	86,7	Sangat Kuat
4	Turnamen yang dilaksanakan dengan banyak kelompok sangat menggangu konsentrasi dalam menjawab soal	-	72,5	Kuat
5	Saya tidak ingin belajar kimia, karena soal yang diberikan sangat sulit	-	78,3	Kuat
8	Saya tidak peduli dalam menjawab soal untuk mengumpulkan poin	-	72,5	Kuat
10	Pembelajaran kimia menggunakan turnamen membuat saya sulit memahami pelajaran	-	73,3	Kuat
11	Saya tidak suka diberi hadiah oleh guru, karena terkesan belajar untuk memperoleh hadiah bukan karena untuk memperoleh ilmu pengetahuan	-	69,1	Kuat
	Rata-rata		**75,4**	**Kuat**

Berdasarkan data Tabel 4 dan Tabel 5 dapat ditunjukkan bahwa rata-rata persentase tingkat persetujuan dan ketidaksetujuan siswa terhadap angket motivasi belajar pada kelas kontrol sebesar 76,6% dan 72,2% dengan kriteria tergolong kuat, sedangkan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 87,6% dan 74,4% dengan kriteria sangat kuat dan kuat. Hasil angket motivasi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tiap siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang memilih sangat kuat lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi terhadap pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Perbedaan hasil angket motivasi dapat dilihat dengan melakukan uji statistik. Berikut merupakan Tabel 6 analisis perbedaan angket motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6. Analisis Perbedaan Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Angket Motivasi	*Shapiro Wilk (Sig)*	Keterangan Sig >0,05 berdistribusi normal / Sig <0,05 tidak berditribusi normal	*Uji T-test Sig 2-tailed)*	Keterangan Sig >0,05 tidak terdapat perbedaan/ Sig <0,05 terdapat perbedaan
Kelas kontrol	0.128	berdistribusi normal	0.000	terdapat perbedaan
Kelas eksperimen	0.189	berdistribusi normal		

Berdasarkan data Tabel 6 bahwa hasil Uji T-test menunjukkan nilai sig.(2-tailed) pada *equal variances assumed 0,000 < 0,05*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Peranan motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata kelas kontrol yaitu sbesar 67,27 untuk kelas eksperimen dan 49,90 untuk kelas kontrol jika dilihat dari persentase ketuntasan, besarnya persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu 51,72 % untuk kelas eksperimen dan 19,04% untuk kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen tergolong tinggi karena siswa kelas tersebut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, siswa terlihat aktif dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan dengan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, sedangkan hasil belajar kelas kontrol tergolong rendah karena siswa kelas tersebut kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat sibuk dengan kegiatannya masing-masing, tidak semangat dan tidak fokus dalam belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tes dan angket motivasi siswa dapat disimpulkan bahwa : 1) Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* dengan siswa yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok dalam materi Konsep Mol pada siswa kelas X SMK PGRI Pontianak. 2) Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* memberikan pengaruh sebesar 47,4% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana motivasi siswa kelas eksperimen yang telah diberi pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* lebih tinggi daripada motivasi siswa kelas kontrol yang menggunakan model diskusi kelompok.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk : Mengingat bahwa penelitian ini memerlukan waktu yang lama pada tahap Turnamen dan Penghargaan Tim maka disarankan bagi peneliti yang siswanya belum pernah dilakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT sebaiknya aturan turnamen akademik yang akan dilangsungkan sudah diinformasikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

Hamzah B Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Rohim. (2012). *Penerapan Model Discovery Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Jurnal Kreano, Volume 1 (1), 1-5* (online). (http://journal .ac.id/sju/indeks.php/upei/articel/downlo

ad/777/800), diakses pada tanggal 3 Maret 2017.

Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.

Nur dan Wikandari (2000) dalam Ekocin. (2011). Teams Games Tournament. (online). http://ekocin.wordpress.com/2011/07/11 pendekatan-teams-games-dan-tournament-dalam-pembelajaran.html.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Robert E. Slavin. (2008). *Cooperative Learning. Bandung* : CV Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta