



PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN PERMAINAN *WORD SQUARE* DAN *CROSSWORD* TERHADAP PRESTASI BELAJAR DITINJAU DARI KEMAMPUAN MEMORI SISWA PADA MATERI POKOK SISTEM PERIODIK UNSUR KELAS X SMA BATIK 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Fadilah Qonitah^{1*}, Bakti Mulyani², dan Endang Susilowati²

¹ Mahasiswa Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP, UNS Surakarta, Indonesia

² Dosen Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP, UNS Surakarta, Indonesia

*Keperluan korespondensi, HP : 085229919648, e-mail : fadilah_q12@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur, (2) Pengaruh kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur, (3) Interaksi antara penggunaan pembelajaran kooperatif TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan rancangan penelitian desain faktorial 2 x 2. Teknik pengambilan sampel dengan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji statistik anava 2 jalan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar kognitif, akan tetapi tidak terdapat perbedaan pengaruhnya terhadap prestasi belajar afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur. (2) Terdapat pengaruh kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar kognitif, akan tetapi tidak terdapat pengaruhnya terhadap prestasi belajar afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur. (3) Tidak ada interaksi antara penggunaan pembelajaran kooperatif TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar kognitif maupun afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur.

Kata kunci: TGT, *Word square*, *Crossword*, Kemampuan Memori, Materi Sistem Periodik Unsur

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat mempunyai dampak luas dalam bidang pendidikan. Dampak-dampak tersebut mendorong adanya pembaharuan dalam bidang pendidikan. Upaya yang dilakukan pemerintah diantaranya dengan pembaharuan kurikulum secara berkesinambungan yaitu kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), dan kurikulum 2006 yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberi kesempatan

kepada guru untuk mengembangkan silabus dan indikator, sebagai penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi [1]. Selain itu, guru juga harus mampu bekerja mandiri untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang sering muncul dalam pembelajaran. Dengan adanya kurikulum ini, maka guru sebagai pendidik harus bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya agar dapat tercipta iklim pembelajaran yang kondusif.

Pada kenyataannya, saat ini masih banyak pendidik yang belum menerapkan pembelajaran yang mengacu pada KTSP. Pembelajaran

Teacher Centered Learning (TCL) masih banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan alasan pembelajaran tersebut praktis dan tidak banyak menyita waktu. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang kreatif dalam memecahkan masalah, partisipasi rendah, kerjasama dalam kelompok tidak optimal, kegiatan belajar mengajar tidak efisien dan pada akhirnya hasil belajar menjadi rendah.

SMA Batik 2 Surakarta merupakan salah satu sekolah swasta di Surakarta. Berdasarkan wawancara dengan guru kimia kelas X di sekolah tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut: (1) siswa kesulitan memahami materi kimia khususnya materi Sistem Periodik Unsur, (2) kondisi siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran kimia, (3) pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi, (4) proses pembelajaran yang berlangsung cenderung didominasi oleh guru (*Pembelajaran Teacher Centered Learning* (TCL) sehingga siswa hanya bertindak sebagai agen pembelajar yang pasif. Berdasarkan data nilai ulangan harian Sistem Periodik Unsur siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012, 30,68% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Terkait dengan hal tersebut, perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan penyajian materi kimia yang lebih menarik, sehingga dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif ini merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran [2].

Salah satu metode mengajar yang menggunakan prinsip bekerja secara kelompok adalah metode pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT). Pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa akan berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompoknya. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar [2]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT, dalam pembelajaran ini belajar dapat dilakukan sambil bermain. Penyajian materi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya diharapkan mampu memberi kontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa diperlukan media pembelajaran yang inovatif. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sedangkan secara khusus tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan ketrampilan dalam bidang teknologi, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan siswa, mewujudkan situasi belajar yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa [3]. Media permainan yang dipakai pada penelitian ini adalah *word square* dan *cross word*. Kedua permainan ini dirancang untuk proses pembelajaran kimia pada materi pokok Sistem Periodik Unsur. Dengan adanya permainan ini diharapkan siswa dapat tertarik dan tidak bosan dalam belajar kimia serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran sebagai faktor eksternal, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal diantaranya kesehatan, cacat tubuh, kematangan dan kesiapan, intelegensi, minat, bakat, dan motivasi [4]. Oleh karena materi Sistem Periodik Unsur (SPU) merupakan materi yang banyak

mengandung materi yang bersifat hafalan, sehingga hal ini berpengaruh terhadap ingatan atau kemampuan memori siswa. Setiap siswa mempunyai kemampuan memori yang berbeda, hal ini disebabkan oleh latar belakang dan keadaan siswa yang berbeda-beda. De Block menyatakan bahwa pada saat mempelajari materi untuk pertama kali, siswa mengolah bahan pelajaran yang kemudian disimpan dalam ingatan dan akhirnya materi yang telah disimpan itu direproduksi pada saat dibutuhkan. Semakin dalam pemahaman yang diperoleh pada waktu mempelajari materi untuk pertama kali, semakin baik pula prestasi mengingat kembali pada waktu mengerjakan tes [5].

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur.
2. Mengetahui pengaruh kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur.
3. Mengetahui interaksi antara penggunaan pembelajaran kooperatif TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok Sistem Periodik Unsur

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Batik 2 Surakarta yang beralamat di Jalan Sam Ratulangi 86 Kerten Surakarta, dari bulan Maret 2012 sampai September 2012.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan *quasi-experimental research* dengan variabel bebas pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* serta kemampuan memori siswa. Sedangkan variabel terikatnya prestasi belajar kognitif dan afektif materi Sistem Periodik Unsur. Desain

yang digunakan adalah *Factorial Design 2 x 2*.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 8 kelas. Dari populasi 7 kelas diambil 2 kelas sebagai sampel, yaitu X.2 sebagai kelas eksperimen I dan X.5 sebagai kelas eksperimen II.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan *cluster random sampling*.

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode tes untuk aspek kemampuan memori dan aspek kognitif serta metode angket untuk aspek afektif.

6. Validasi Instrumen Penelitian

Instrumen kemampuan memori diuji reliabilitasnya, angket afektif diuji validitas dan reliabilitasnya. Sedangkan instrumen tes kognitif diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda.

7. Analisis Data

Analisis data yang digunakan meliputi uji keseimbangan, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa pada materi Sistem periodik Unsur yang meliputi aspek kognitif dan afektif.

Data penelitian diperoleh dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen I (metode TGT dengan permainan *word square*) dan kelas eksperimen II (metode TGT dengan permainan *crossword*) Hasil penelitian olahan data dan pembahasan disajikan sebagai berikut :

1. Hipotesis Pertama

Hasil uji pengaruh pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar kognitif disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Perbedaan Pengaruh Pembelajaran TGT dengan Permainan *Word square* dan *Crossword* terhadap Prestasi Belajar Kognitif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
TGT dengan permainan <i>word square</i> dan <i>crossword</i>	0,029	$p < 0,05$	H_0 ditolak

Berdasarkan pada Tabel 1, H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar kognitif.

Hal ini sesuai dengan peranan media dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, mempertinggi daya ingat siswa [6]. Dua media pembelajaran yang karakteristiknya berbeda akan mempunyai pengaruh yang berbeda pula terhadap prestasi belajar.

Prestasi belajar kognitif siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* mempunyai rata-rata sebesar 72,00. Sedangkan besarnya rata-rata prestasi siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword* adalah 65,03. Apabila diukur dari hasil uji keseimbangan dimana keadaan awal siswa sudah seimbang, maka dapat dikatakan bahwa kelas yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* memiliki prestasi yang lebih baik dibandingkan kelas yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword* dalam mempelajari materi Sistem Periodik Unsur.

Pembelajaran dengan media permainan *word square*, siswa akan merasa lebih tertantang dalam mencari jawaban karena siswa merasa *word square* adalah permainan yang baru belum diketahui sebelumnya. Siswa seusia SMA kelas X adalah usia yang masih mencari jati diri sehingga senang dengan hal-hal yang baru. Selain itu permainan *word square* juga menuntut siswa lebih aktif dalam berdiskusi untuk

berpikir luas dan lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat karena dalam permainan ini terdapat jawaban pengecoh. Sedangkan permainan *crossword* siswa sudah sering melihat atau pernah menggunakannya karena sudah tersedia banyak di pasaran, bahkan ada beberapa siswa yang mengisi waktu luang menggunakan permainan *crossword*. Selain itu dalam permainan *crossword*, dimana dalam kolom jawaban sudah tersedia beberapa huruf sebagai bantuan jawaban, sehingga siswa kurang terlatih untuk berpikir lebih luas karena daya pikir siswa sudah terarah untuk mencari satu jawaban yang benar.

Dua media pembelajaran tersebut karakteristiknya berbeda sehingga memberikan pengaruh berbeda pula terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Pemilihan media permainan merupakan salah satu langkah pembelajaran yang berperan dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Media permainan yang memberi pengaruh besar terhadap peningkatan prestasi adalah permainan *word square*, hal ini dikarenakan siswa lebih tertantang, teliti dan berpikir lebih luas untuk belajar sambil bermain.

Sedangkan untuk hasil uji perbedaan pengaruh pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar afektif disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Perbedaan Pengaruh Pembelajaran TGT dengan Permainan *Word square* dan *Crossword* terhadap Prestasi Belajar Kognitif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
TGT dengan permainan <i>wordsquare</i> dan <i>crossword</i>	0,886	$p > 0,05$	H_0 diterima

Berdasarkan pada Tabel 2, H_0 diterima. Hal ini berarti tidak ada perbedaan pengaruh secara signifikan pembelajaran kooperatif TGT dengan

permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar afektif.

Prestasi belajar afektif menyangkut sikap siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, diketahui bahwa rata-rata nilai prestasi afektif siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* mempunyai nilai rata-rata afektif yang hampir sama dengan siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword*. Hal ini dikarenakan pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* merupakan hal yang baru bagi siswa dalam pembelajaran materi Sistem Periodik Unsur, yang terlihat dari antusiasme siswa dari kedua kelas pada saat pembelajaran yang sama-sama tertarik dengan masing-masing media permainan tersebut. Oleh karena itu, kedua media permainan tersebut tidak dapat memberikan perbedaan yang signifikan terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis Kedua

Hasil uji pengaruh kemampuan memori terhadap prestasi belajar kognitif disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Pengaruh Kemampuan Memori terhadap Prestasi Belajar Kognitif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
Kemampuan memori tinggi dan rendah	0,001	$p < 0,05$	H_0 ditolak

Berdasarkan pada Tabel 1, H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara kemampuan memori siswa pada kategori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar kognitif siswa.

Rerata prestasi belajar kognitif siswa pada kelompok kemampuan memori tinggi sebesar 72,70 lebih tinggi daripada rerata siswa yang memiliki kemampuan memori rendah sebesar 64,12. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan memori tinggi memiliki prestasi belajar kognitif yang

lebih baik daripada siswa yang memiliki kemampuan memori rendah pada materi Sistem Periodik Unsur.

Dalam mempelajari materi Sistem Periodik Unsur yang bersifat hafalan, maka hal tersebut ada kaitannya dengan kemampuan memori yang dimiliki oleh siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan memori yang berbeda-beda. Ingatan atau memori merupakan kemampuan untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*) dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau [7]. Dengan kata lain, konsep atau teori pada materi Sistem Periodik Unsur akan dicamkan oleh siswa kemudian disimpan di otak dan ditimbulkan kembali saat evaluasi.

Semakin tinggi tingkat kemampuan memori siswa akan semakin banyak informasi yang dapat diingat dan pada akhirnya akan semakin banyak pula konsep atau materi pelajaran yang dipahami. Sehingga siswa yang memiliki kemampuan memori tinggi akan lebih mudah menghafal, menyimpan dan menjawab soal kognitif dibanding siswa yang memiliki memori yang rendah. Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang membagi sampel menjadi menjadi dua yaitu kelompok memori tinggi dan kelompok memori rendah, dimana kelompok dengan kapasitas memori rendah memiliki ingatan yang lambat daripada individu yang memiliki kemampuan memori tinggi [8].

Sedangkan untuk hasil uji pengaruh kemampuan memori terhadap prestasi belajar afektif disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Pengaruh Kemampuan Memori terhadap Prestasi Belajar Afektif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
Kemampuan memori tinggi dan rendah	0,577	$p > 0,05$	H_0 diterima

Berdasarkan pada Tabel 4, H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh antara kemampuan memori siswa pada kategori

tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar afektif siswa pada materi Sistem Periodik Unsur.

Hal ini dikarenakan dalam prestasi belajar afektif yang dinilai hanyalah sikap siswa, baik terhadap materi pelajaran, metode pembelajaran, guru maupun siswa lain. Dalam hal ini siswa tidak dituntut memiliki daya konsentrasi yang cukup dalam mengingat untuk menjawab pertanyaan angket afektif. Dengan demikian menjelaskan bahwa perbedaan kemampuan memori tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar afektif siswa.

3. Hipotesis Ketiga

Hasil uji interaksi antara pembelajaran TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar kognitif disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Interaksi antara Pembelajaran TGT disertai Permainan *Word square* dan *Crossword* dengan Kemampuan Memori terhadap Prestasi Belajar Kognitif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
TGT disertai permainan <i>word square</i> & <i>crossword</i> * kemampuan memori siswa	0,077	$p > 0,05$	H_0 diterima

Berdasarkan pada Tabel 5, H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi antara pembelajaran TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar kognitif siswa.

Berdasarkan pembahasan dari hipotesis pertama, prestasi belajar kognitif siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* lebih baik daripada siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword*. Sedangkan pada hipotesis kedua peran kemampuan memori sangat dibutuhkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif dalam pembelajaran TGT dengan permainan *word square* maupun *crossword*. Semakin

tinggi tingkat kemampuan memori siswa, maka semakin tinggi pula prestasi belajar kognitif siswa.

Tidak adanya interaksi antara penggunaan pembelajaran TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar kognitif siswa menunjukkan tidak ada perbedaan efek antara siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan TGT dengan permainan *crossword* ditinjau dari kemampuan memori. Sehingga, apapun media pembelajaran yang digunakan, baik media permainan *word square* maupun *crossword* siswa yang memiliki kemampuan memori tinggi akan memiliki prestasi belajar kognitif yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kemampuan memori rendah. Sebaliknya, seberapapun tingkat kemampuan memori siswa, baik tinggi maupun rendah, saat dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* akan memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword*. Dengan demikian dapat disimpulkan tidak terjadi interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar kognitif.

Sedangkan untuk hasil uji interaksi antara pembelajaran TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar afektif disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Interaksi antara Pembelajaran TGT disertai Permainan *Word square* dan *Crossword* dengan Kemampuan Memori terhadap Prestasi Belajar Afektif

Sumber	Nilai Signifikansi (p)	Kriteria	Keputusan Uji
TGT disertai permainan <i>word square</i> & <i>crossword</i> * kemampuan memori siswa	0,066	$p > 0,05$	H_0 diterima

Berdasarkan pada Tabel 6, H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi antara pembelajaran TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar afektif siswa.

Pada pembahasan hipotesis pertama, didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar afektif. Selain itu pembahasan hipotesis kedua tentang peran kemampuan memori juga tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar afektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa apapun media pembelajaran yang digunakan, baik media permainan *word square* maupun *crossword* dan berapapun tingkat kemampuan memori siswa baik tinggi maupun rendah, tidak akan mempengaruhi prestasi belajar afektif. Dengan demikian, tidak akan terjadi interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar afektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar kognitif. Akan tetapi tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta.
2. Terdapat pengaruh kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar kognitif. Akan tetapi tidak terdapat pengaruh kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta.
3. Tidak ada interaksi antara penggunaan pembelajaran kooperatif TGT disertai permainan *word square* dan *crossword* dengan kemampuan memori siswa terhadap prestasi belajar kognitif

maupun afektif pada materi pokok Sistem Periodik Unsur siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Ispriyanto, S.Pd., selaku guru bidang studi kimia SMA Batik 2 Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- [2] Slavin, Robert. E. (2008). *Cooperatif Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- [3] Situmorang, R, Suparman, A & Susilana, R. (2005). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [4] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- [5] Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- [6] Sardiman , A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- [8] Unsworth, N., Brewer, G. A., & Spillers, G. J. (2011). Variation in Working Memory Capacity and Forgetting Over Both The Short and The Long Term: An Application of The Population Dilution Model. *Journal of Cognitive Psychology*, 23 , 243-255. Diperoleh 3 April 2013.