



STUDI KOMPARASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DILENGKAPI *WEBLOG* DAN *HANDOUT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK KOLOID KELAS XI SMA NEGERI 1 TERAS TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Farah Aria Rendra^{1,*}, Bakti Mulyani², dan Sri Retno Dwi Ariani²

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

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

*Keperluan korespondensi, HP: 085729755125, email: farah.rendra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) dilengkapi *weblog* dapat memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode Team Games Tournament (TGT) dilengkapi *handout* pada materi pokok koloid kelas XI SMA N 1 Teras tahun pelajaran 2012/2013. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Design* untuk aspek kognitif, dan aspek afektif menggunakan rancangan *Randomized Posttest Only Comparison Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 1 Teras tahun pelajaran 2012/2013. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas 2 kelas yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen I (pembelajaran dengan metode TGT dilengkapi *weblog*) dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen II (pembelajaran dengan metode TGT dilengkapi *handout*). Pengambilan data penelitian menggunakan tes kognitif dan angket afektif. Teknik analisis data menggunakan uji-t pihak kanan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT dilengkapi *weblog* memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode TGT dilengkapi *handout* pada materi pokok koloid. Hal ini terbukti dari hasil uji t-pihak kanan harga t_{hitung} prestasi belajar aspek kognitif (3,618) dan aspek afektif (2,992) lebih besar dari t_{tabel} (1,668).

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), *Weblog*, *Handout*, Prestasi Belajar Siswa, Koloid

PENDAHULUAN

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditetapkan pemerintah pada tahun 2006 sebagai pembaruan dari kurikulum KBK tahun 2004. KTSP merupakan kurikulum yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing tingkat satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pengembangan KTSP disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan, potensi sekolah atau daerah, karakteristik sekolah atau daerah, sosial budaya masyarakat

setempat dan karakteristik peserta didik. Dalam KTSP, kegiatan belajar mengajar tidak lagi didominasi oleh guru (*teacher centered*), akan tetapi lebih menempatkan siswa sebagai subyek didik, sehingga kurikulum ini menuntut diterapkannya penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kondisi sekolah. Selain itu, penilaian dalam KTSP merupakan penilaian berbasis kompetensi yang terdiri dari tiga macam, yaitu penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam pelaksanaan KTSP di lapangan, ternyata kegiatan belajar mengajar yang diterapkan oleh guru masih belum melibatkan siswa secara aktif dan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran hanya berjalan satu arah, dimana guru yang lebih banyak aktif memberikan informasi selama proses pembelajaran. Pengembangan media dalam pembelajaran juga belum dioptimalkan dan belum disesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah. Selain itu, evaluasi terhadap proses pembelajaran hanya terbatas pada penilaian kognitif, padahal penilaian meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal inilah yang menyebabkan ketidakberhasilan pada kegiatan belajar mengajar dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu upaya yang dapat ditempuh oleh guru dalam rangka menyampaikan pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh dalam rangka menyampaikan pembelajaran agar siswa lebih aktif adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran [1].

Salah satu materi pelajaran yang ada dalam kurikulum SMA adalah kimia. Menurut BSNP (2006), ilmu kimia merupakan suatu produk temuan ilmiah (berupa fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori) dan sebagai suatu proses. Oleh karena itu, pembelajaran kimia baik dalam proses maupun penilaian hasil belajar kimia harus memperhatikan karakteristik kimia sebagai proses dan produk.

Salah satu pokok bahasan pelajaran kimia kelas XI IPA semester genap SMA Negeri 1 Teras adalah materi sistem koloid. Materi koloid merupakan materi yang penting, karena

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam materi tersebut terdapat konsep-konsep yang memerlukan pemahaman dan hafalan yang cukup dari siswa, seperti pemahaman tentang koloid secara umum, jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, dan cara-cara pembuatan koloid. Akan tetapi, dalam pembelajaran materi tersebut siswa kurang aktif sehingga tidak sedikit siswa yang menganggap materi koloid sebagai materi yang sulit dipelajari dan tidak menarik. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian prestasi belajar kimia pada materi koloid pada tahun ajaran 2011/2012, dimana nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75, tetapi jumlah siswa yang belum mencapai batas KKM masih sekitar 35%. Untuk itu diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran materi sistem koloid agar siswa lebih aktif sehingga prestasi belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (mencapai nilai KKM).

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan dalam pembelajaran kimia materi pokok koloid adalah metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2009), *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tepat untuk mengajar obyek yang didefinisikan secara baik dengan satu jawaban benar seperti konsep dan fakta ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, metode TGT ini tepat digunakan pada pembelajaran kimia materi koloid yang sarat akan konsep-konsep.

Metode TGT memiliki lima komponen utama yaitu, presesi kelas, tim, *game* akademik, turnamen dan rekognisi tim [2]. Adanya tim dalam metode ini memiliki tujuan untuk menciptakan kondisi yang heterogen dimana siswa saling berinteraksi dan saling mengenal satu sama lain. Selain itu, siswa dapat saling membantu dan bekerja sama sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dari siswa yang berkemampuan lebih tinggi. Adanya permainan dalam metode pembelajaran membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga

dapat membuat siswa tidak mudah bosan dan tetap aktif selama pembelajaran berlangsung yang akhirnya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap pembelajaran kimia. Selain itu, turnamen dalam metode TGT juga merangsang motivasi siswa serta memunculkan sikap positif siswa terhadap teman satu kelompok maupun kelompok lain. Sikap positif yang muncul antara lain rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan terhadap tim, kepercayaan diri agar lebih mandiri dan sikap kerjasama dengan tim.

Selain pemilihan metode pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran sangat berperan dalam membantu proses pembelajaran. Menurut Gagne [3], media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah [4]. Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan [5].

Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pemilihan media harus menyesuaikan dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pemilihan media juga harus disesuaikan dengan kondisi atau fasilitas yang ada di sekolah. Dalam penelitian ini, media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan metode TGT untuk menyampaikan materi koloid yaitu *handout* dan *weblog*.

Handout merupakan salah satu media bahan cetak yang dapat memberikan informasi kepada siswa. Di SMA Negeri 1 Teras, siswa kelas XI IPA menggunakan LKS dan hanya sedikit siswa yang memiliki buku paket untuk digunakan dalam pembelajaran materi kimia. Hal tersebut menyebabkan tidak semua siswa memperoleh informasi yang maksimal selama pembelajaran,

sehingga perlu adanya media yang dapat lebih efektif bagi siswa. Salah satu media yang efektif dan mendukung dalam proses pembelajaran materi koloid tersebut adalah *handout*. *Handout* merupakan selebaran yang dibagikan oleh guru kepada siswa yang berisi materi pelajaran, penjelasan topik bahasan, dan sejenisnya, untuk memperlancar pelaksanaan proses belajar mengajar. Melalui *handout* ini, materi pelajaran yang harus dipelajari dapat disajikan secara keseluruhan. Materi yang disajikan dapat dibuat dengan jalan menggabungkan materi melalui beberapa sumber menjadi suatu kesatuan *handout*. Selain itu, *handout* juga dapat diisi dengan informasi dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, diagram, dan gambar yang dapat divariasikan dengan berbagai warna, sehingga dapat memperjelas konsep agar siswa mudah memahami materi [6].

Weblog merupakan salah satu bentuk media berbasis internet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di SMA Negeri 1 Teras ini sudah terdapat fasilitas *hotspot* yang mendukung penggunaan *weblog* ini. *Weblog* merupakan salah satu media berbasis internet yang dapat memuat tulisan, gambar, *link* bahkan *video* yang diunggah secara teratur. Keseluruhan materi yang harus dipelajari oleh siswa dapat disajikan melalui *weblog*. Dengan penggunaan *weblog* sebagai media pembelajaran secara tidak langsung guru juga telah memperkenalkan teknologi informasi kepada siswa sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Keunggulan lain media pembelajaran berbasis *weblog* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baru di tengah-tengah kejenuhan siswa terhadap penggunaan media yang itu-itu saja. Selain itu, tampilan *weblog* dapat dibuat semenarik mungkin sehingga cara ini dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi [7].

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa dari kedua media di atas dalam

menguasai konsep-konsep materi pokok koloid. Dalam penelitian ini akan dibandingkan Pembelajaran Menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Dilengkapi *Weblog* dan *Handout* Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Teras Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Randomized Pretest - Posttest Comparison Group Design* untuk aspek kognitif, sedangkan aspek afektif menggunakan rancangan *Randomized Posttest Only Comparison Group Design*. Untuk lebih jelasnya rancangan penelitian tercantum pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Desain *Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Design*

Kel	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksp I	Y ₁	X ₁	Y ₂
Eksp II	Y ₁	X ₂	Y ₂

Tabel 2. Desain *Randomized Posttest Only Comparison Group Design*

Kel	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksp I	-	X ₁	Y ₂
Eksp II	-	X ₂	Y ₂

Keterangan :

Y₁ = tes awal

Y₂ = tes akhir

X₁ = perlakuan dengan metode TGT dilengkapi *weblog*

X₂ = perlakuan dengan metode TGT dilengkapi *handout*

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Teras Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 3 kelas. Kedua sampel kelas dianalisis kesetaraannya melalui uji *t-matching* dengan taraf signifikansi 5% [8]. Uji *t-matching* dalam penelitian ini diambil dari nilai ulangan mid semester genap pelajaran kimia Tahun

Pelajaran 2012/2013 pada dua kelas sampel yaitu kelas XI IPA 2 (rerata nilai 58,09) dan kelas XI IPA 3 (rerata nilai 61,20). Hasil uji *t-matching* terangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *t-Matching*

t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
1,186	t _{hitung} < -1,997 t _{hitung} > 1,997	Ho diterima

Berdasarkan tabel 3, t_{hitung} tidak masuk ke dalam daerah kritis, maka Ho diterima. Penerimaan Ho berarti kemampuan awal dari siswa dari kedua kelas sampel adalah setara atau *matching*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran TGT dilengkapi *weblog* untuk kelas eksperimen I dan metode TGT dilengkapi *handout* untuk kelas eksperimen II, sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar siswa mengenai materi pokok bahasan koloid pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Teras.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: (1) Instrumen penilaian aspek kognitif, dilakukan untuk mengukur prestasi belajar aspek kognitif. Dalam penelitian digunakan bentuk tes obyektif (pilihan berganda), dan (2) Angket, digunakan jenis angket langsung untuk mendapatkan data nilai prestasi belajar afektif. Instrumen pengambilan data yang meliputi Instrumen penilaian kognitif dan afektif.

Teknik analisis Instrumen penilaian aspek kognitif menggunakan: (1) Uji validitas, penentuan validitas tes menggunakan *formula Gregorry* untuk validitas isi [9] dan instrumen dinyatakan valid dengan harga kevalidan isi sebesar 0,975, (2) Uji reliabilitas, digunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) [10] hasil uji coba reliabilitas, instrumen dinyatakan *reliable* sebab harga reliabilitas sebesar 0,818 lebih besar dari kriteria minimum (0,70), (3) Tingkat kesukaran, ditentukan atas banyaknya siswa yang menjawab benar butir soal dibanding jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes [11], setelah dilakukan uji coba, dari 40 soal, 21 soal tergolong mudah, 14 soal tergolong

sedang, dan 5 soal tergolong sukar, (4) Daya pembeda suatu item, ditentukan dari proporsi test kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan dikurangi proporsi test kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item tersebut [10]. Setelah dilakukan uji coba, dari 40 soal, 3 soal jelek, 2 soal cukup, 29 soal dan 6 soal baik sekali.

Teknik analisis angket afektif menggunakan: (1) Uji validitas, untuk mengukur validitas digunakan rumus *formula Gregorry* [9] dan instrumen dinyatakan valid dengan harga kevalidan isi sebesar 0,967 dan (2) Uji reliabilitas, untuk mengetahui tingkat reliabilitas digunakan rumus alpha, hasil uji coba reliabilitas, angket afektif dinyatakan *reliable* dengan harga reliabilitas sebesar 0,850 untuk angket afektif [10].

Teknik analisis data menggunakan uji t-pihak kanan yang mensyaratkan data normal dan homogen [11], untuk menguji apakah sampel penelitian dari populasi distribusi normal atau tidak digunakan metode Lilliefors, sedangkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian mempunyai variansi yang homogen atau tidak digunakan metode Bartlett [8].

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

penelitian mengenai prestasi belajar secara ringkas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Rerata Nilai Prestasi Belajar Kognitif dan Afektif Siswa

Jenis Penilaian	Nilai Rata-Rata	
	Eksp I	Eksp II
Pretest Aspek Kognitif	32,96	35,18
Posttest Aspek Kognitif	80,86	76,41
Selisih Nilai Aspek Kognitif	47,91	41,24
Nilai Aspek Afektif	94,03	89,06

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa rata-rata selisih nilai kognitif dan nilai afektif pada kelas eksperimen I (metode pembelajaran TGT dilengkapi *weblog*) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen II (metode pembelajaran TGT dilengkapi *handout*).

Uji normalitas dilakukan dengan metode Liliefors pada taraf signifikansi sebesar 5%. Hasil uji normalitas terangkum dalam Tabel 5. Sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan metode Bartlett pada taraf signifikansi 5%. Ringkasan hasil uji homogenitas terangkum dalam Tabel 6. Berdasarkan Tabel 5 dan 6 data hasil penelitian dinyatakan terbukti normal dan homogen sebab harga $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, sehingga data tersebut telah memenuhi syarat untuk uji t-pihak kanan. Hasil perhitungan uji t-pihak kanan dalam Tabel 7 dan 8.

Tabel 5. Uji Normalitas Prestasi Belajar Siswa Materi Hidrokarbon

Kelas	Parameter	Harga L		Kesimpulan
		Hitung	Tabel	
Eksperimen I	Nilai Pretest	0,0990	0,1519	Normal
	Nilai Posttest	0,1067	0,1519	Normal
	Selisih Nilai Aspek Kognitif	0,0807	0,1519	Normal
	Nilai Aspek Afektif	0,1296	0,1519	Normal
Eksperimen II	Nilai Pretest	0,1135	0,1519	Normal
	Nilai Posttest	0,1244	0,1519	Normal
	Selisih Nilai Aspek Kognitif	0,1109	0,1519	Normal
	Nilai Aspek Afektif	0,1130	0,1519	Normal

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Nilai Aspek Kognitif dan Afektif

Parameter	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
Selisih Nilai Aspek Kognitif	2,451	3,841	Homogen
Nilai Aspek Afektif	0,058	3,841	Homogen

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji t-Pihak Kanan Selisih Nilai Aspek Kognitif Kelas Eksperimen I dan II

Kelas	Rata-Rata	Variansi	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Eksperimen I	47,91	73,13	3,618	1,668	Ho ditolak
Eksperimen II	41,24	42,44			

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji t-Pihak Kanan Nilai Afektif Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Kelas	Rata-Rata	Variansi	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Eksperimen I	94,03	48,88	2,992	1,668	Ho ditolak
Eksperimen II	89,06	44,97			

Berdasarkan data hasil perhitungan uji t-pihak kanan pada tabel 6 dan tabel 7 diperoleh t_{hitung} yang lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,668$ dengan taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak, dengan demikian rata-rata selisih nilai kognitif dan rata-rata nilai afektif siswa kelas eksperimen I (metode TGT dilengkapi *weblog*) lebih tinggi dari kelas eksperimen II (metode TGT dilengkapi *handout*). Dengan ditolaknya H_0 maka H_1 diterima sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode TGT dilengkapi *weblog* memberikan hasil prestasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan metode TGT dilengkapi *handout* pada materi pokok koloid.

Secara umum pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini berlangsung dengan baik. Masing-masing kelompok pada kedua kelas eksperimen dapat bekerjasama dalam kelompoknya untuk mengerjakan soal diskusi materi koloid menggunakan bantuan media yang ada serta dalam pelaksanaan *games* dan *tournament* akademik. Adanya *games* dan *tournament* juga membuat siswa menjadi lebih aktif, mereka bekerjasama dan berlomba-lomba untuk menjadi kelompok terbaik agar dapat memperoleh penghargaan. Berdasarkan hasil perhitungan juga menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut dengan pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) memberikan hasil prestasi belajar yang baik dimana rata-rata prestasi belajar siswa pada aspek kognitif untuk kedua kelas sudah optimal (mencapai KKM). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Michael Wyk, bahwa diterapkannya metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa [12].

Berdasarkan perbedaan selisih nilai kognitif yang terdapat pada kedua kelas sampel menunjukkan bahwa dengan sampel yang setara, setelah diberikan perlakuan yang berbeda juga diperoleh hasil yang berbeda secara signifikan. Secara langsung selisih nilai kognitif kedua kelas sampel tersebut ada perbedaan, dimana kelas eksperimen I memiliki selisih nilai rata-rata kognitif lebih tinggi daripada kelas eksperimen II. Untuk membuktikan secara statistik apakah selisih nilai rata-rata kognitif kelas eksperimen I lebih tinggi daripada kelas eksperimen II, maka dilakukan uji t-pihak kanan. Dari hasil uji t-pihak kanan terhadap prestasi belajar aspek kognitif diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,618 > 1,668$ yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode TGT yang dilengkapi *weblog* memiliki prestasi belajar aspek kognitif lebih tinggi daripada pembelajaran menggunakan metode TGT dilengkapi *handout*. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ozgur

Simsek, bahwa penggunaan *weblog* dapat memberikan prestasi belajar yang lebih baik bagi siswa [13]. Hal ini dikarenakan media *weblog* mampu menyampaikan materi dengan cara lebih variatif dan luas sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan informasi yang diperoleh juga lebih mudah tersimpan dalam memori siswa dibandingkan penggunaan media *handout*.

Perbedaan prestasi belajar tidak hanya terjadi pada aspek kognitif saja tetapi juga pada aspek afektif. Aspek afektif dalam penelitian ini mencakup sikap, minat, nilai, konsep diri, dan moral dari siswa. Kemampuan afektif merupakan bagian dari prestasi belajar dan memiliki peran yang penting dalam keberhasilan belajar siswa. siswa yang memiliki minat dan sikap positif yang tinggi pada pelajaran kimia, maka akan senang untuk belajar kimia sehingga keberhasilan studi kimia dapat tercapai secara optimal. Prestasi belajar aspek afektif dilakukan siswa dengan mengisi angket pada akhir pembelajaran (*posttest*).

Berdasarkan data induk diperoleh nilai rata-rata afektif sebesar 94,03 untuk kelas eksperimen I dan 89,06 untuk kelas eksperimen II. Untuk hasil uji t-pihak kanan terhadap prestasi belajar afektif ini diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,992 > 1,668$ yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen I memberikan prestasi belajar aspek afektif lebih tinggi daripada kelas eksperimen II. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan media *weblog* dapat memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga lebih memicu minat siswa terhadap materi koloid, dan siswa menjadi lebih antusias, tertarik, aktif dan tidak mudah jenuh dengan pembelajaran kimia.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek afektif, metode pembelajaran TGT dilengkapi *weblog* lebih unggul dari metode pembelajaran TGT dilengkapi *handout*. Pada aspek kognitif, metode pembelajaran TGT dilengkapi *weblog*

juga lebih unggul. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan prestasi aspek kognitif kelas eksperimen TGT dilengkapi *weblog* tidak terlepas dari keberhasilan aspek afektif siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji t-pihak kanan terhadap kedua aspek di atas diperoleh hasil sesuai dengan hipotesis peneliti bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi *weblog* memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi *handout* pada materi pokok koloid siswa kelas XI IPA semester genap SMA N 1 Teras Tahun Pelajaran 2012/2013.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi *weblog* dapat memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi *handout* pada materi pokok koloid siswa kelas XI IPA semester genap SMA Negeri 1 Teras Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini terbukti dari hasil uji t-pihak kanan harga t_{hitung} prestasi belajar aspek kognitif (3,618) dan aspek afektif (2,992) lebih besar dari t_{tabel} (1,668).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat selesai dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala SMA Negeri 1 Teras atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta kepada guru kimia dan siswa-siswi kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 SMA Negeri 1 Teras yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Isjoni. (2010). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- [3] Sadiman, A. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- [4] Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Situmorang, R. (2005). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [6] Setiawan, D, dkk. (2005). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [7] Nurohman, S. (2008). *Pemanfaatan Free Weblog Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Web yang Dapat Dikelola Secara Instan dan Gratis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [8] Budiyo. (2009). *Statistika Dasar untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- [9] Gregory, R.J. (2007). *Psychological Testing History, Principle, and Applications*. United States of America: Preason Inc.
- [10] Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [11] Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Wyk, M. V. (2011). *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. School of Social Science, Language Education and Early Child Development, Faculty of Education, University of the Free State, Bloemfontein, South Africa. 26(3):183.
- [13] Simsek, O. (2009). *Effect of Weblog Integrated Writing Instruction on Student Writing Performance*. Marmara University, Faculty of Ataturk Education, Istanbul, Turkey. 2(2):3.