

**“PENERAPAN ZUMA CHEMISTRY GAME DENGAN KOOPERATIF
TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI UNSUR,
SENYAWA, CAMPURAN DI MTsN SURABAYA II”**

**(ZUMA CHEMISTRY APPLICATION TYPE GAME WITH
COOPERATIVE TGT (TEAMS TOURNAMENT GAMES) TO THE
MATERIALS ELEMENTS, COMPOUNDS, MIXED IN MTSN
SURABAYA II)**

Ratih Tri Winarto, dan Sukarmin

Jurusan Kimia FMIPA Unesa

Hp:085645202033 Email: ratih_triwinarto@yahoo.com

Abstrak

Berdasarkan kurikulum KTSP yang mengacu pada UU no.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, siswa SMP diberikan pelajaran kimia yang disajikan dalam mata pelajaran sains. Sedangkan dari hasil studi pendahuluan pada 81 siswa sebanyak 39% siswa menyatakan materi unsur, senyawa, campuran merupakan materi yang sulit. Untuk itu diperlukan suatu metode yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa SMP untuk belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian penerapan media *zuma chemistry game* dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi unsur, senyawa, campuran yang bertujuan untuk menarik minat pada saat pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar, agar hasil belajar siswa dapat mencapai 75%. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan sasaran siswa kelas VIIC MTsN Surabaya II. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT, sedangkan pada pertemuan ketiga peneliti melaksanakan turnamen dengan menggunakan media *Zuma Chemistry Games*. Rancangan penelitian menggunakan “One Group Pretest Posttest Design”. Aspek yang dinilai meliputi: hasil belajar, dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasannya meningkat sebesar 84,38%. Motivasi intrinsik siswa sebesar 85,28% dan motivasi ekstrinsik siswa sebesar 82,02%.

Kata Kunci: Penerapan Media *Zuma Chemistry Games*, Unsur, Senyawa, dan Campuran, Pembelajaran model kooperatif tipe TGT

Abstract

*KTSP is based curriculum that refers to UU no.20 year 2003 on Sisdiknas, junior high school students are given chemistry lessons presented in the science subjects. While the results of a preliminary study on 81 students as much 39% of students stated the material elements, compounds, mixtures is a difficult matter. For that we need a method of exciting and fun can attract junior high school students to learn. Based on the description, the application of media *zuma chemistry game* with a cooperative model type TGT (*Teams Games Tournament*) on the material elements, compounds, mixtures which aims to attract students' learning so that when students are motivated to learn, the results of student learning can reach 75%. The research was performed three times with the target student class VIIC in MTsN Surabaya II. At the first meeting and the two researchers conducted the study with a model of cooperative type TGT, while the third meeting of researchers carrying out the tournament by using the media *Zuma Chemistry**

Games. The study design using the "One Group Pretest Posttest Design". Aspects considered include: results of student learning, and student motivation. The results showed that, results of student learning based completed increased by 84.38%. Students' intrinsic motivation by 85.28% and students extrinsic motivation 82.02%.

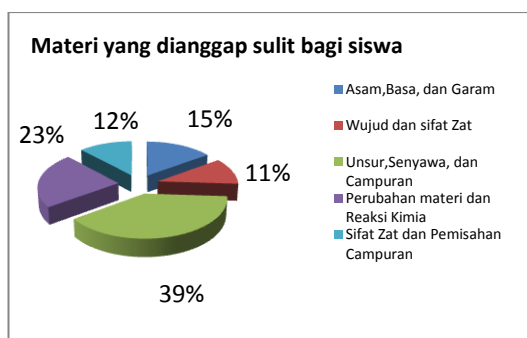
Keywords: *Application of Media Zuma Chemistry Game, Elements, Compounds, and Mixtures, Cooperative Learning Models type TGT*

PENDAHULUAN

Di Eraglobalisasi, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin meningkat. Demikian juga yang ditulis Baroroh menyatakan kemajuan IPTEK ini harus didukung oleh Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan kreatif, yang akan menemukan terobosan-terobosan baru melalui penelitian-penelitian ilmiah[1]. Peningkatan IPTEK ini tergantung pada SDM (sumber daya manusia) untuk dapat mengolah serta memanfaatkan ilmu pengetahuan yang diperolehnya, SDM yang diharapkan adalah SDM yang memiliki kualitas, kreatif dan mampu bersaing guna memajukan bangsa. Pembentukan SDM ini didasarkan pada kualitas pendidikan, dengan kata lain mutu pendidikan perlu ditingkatkan untuk menunjang pembentukan SDM yang diinginkan. Demikian juga yang ditulis oleh Sudirman menyatakan Pembentukan SDM yang berkualitas dan kreatif sangat bergantung pada keberhasilan suatu pendidikan karena pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Sifatnya mutlak dalam kehidupan, baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun Bangsa dan Negara[2]. Demikian juga yang ditulis oleh Suseno menyatakan Salah satu masalah pembelajaran di sekolah-sekolah adalah banyak siswa yang memperoleh hasil belajar rendah. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari luar (eksternal), maupun yang berasal dari dalam (internal). Faktor - faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran[3].

Dalam rangka mengikuti perkembangan IPTEK, bidang pendidikan di Indonesia juga ditingkatkan. Salah satunya dengan memperbaiki kurikulum lama menjadi kurikulum baru. Pada tahun 2004 terjadi perubahan kurikulum dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum 2004, kemudian terjadi perubahan lagi menjadi kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Kurikulum KBK ini tidak bertahan lama, sebab kurikulum ini digantikan oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mengacu pada UU no.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, PP no.19 tahun 2005 tentang SNP, Permendiknas no.22,23, dan 24 tahun 2006 tentang Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, serta pelaksanaannya[4]. KTSP ini digunakan pada semua jenjang pendidikan termasuk SMP/MTs, dimana kimia mulai diperkenalkan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), kimia ini disajikan dalam bentuk mata pelajaran sains. Tingkatan SMP merupakan masa peralihan dari sekolah dasar menuju tingkat yang lebih tinggi. Untuk itu diperlukan suatu metode pengajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menarik minat siswa SMP untuk belajar sains.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTsN Surabaya II pada bulan Maret 2011 yang diambil dari 81 siswa kelas VII B dan VII F diperoleh hasil yang dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 1 Materi yang dianggap sulit bagi siswa

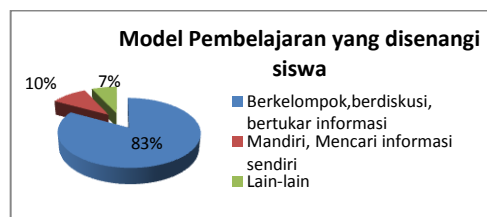
Dari gambar 1 di atas, dapat dilihat materi yang dianggap sulit bagi siswa adalah unsur, senyawa, dan campuran sebesar 39%. Materi unsur, senyawa, dan campuran merupakan materi yang memiliki karakteristik pengklasifikasian yang dirasakan sulit oleh para siswa, akibatnya rata-rata siswa menjadi sangat pasif dalam proses pembelajaran.

“Unsur, senyawa, dan campuran adalah salah satu materi sains kelas VII semester ganjil yang diajarkan di SMP dan merupakan materi yang kontekstual namun dianggap materi yang sulit bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket prapenelitian miliknya yang menyatakan materi unsur, senyawa, dan campuran sulit bagi siswa mencapai 78,3% [5].

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran secara berkelompok. Menurut ahli sosiologi Gordon Alport “kerjasama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil lebih baik”, hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman, teman yang mampu dapat menolong teman yang lemah. Dan setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok dan para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi [6]. Suasana positif yang timbul dari metode pembelajaran kooperatif bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan sekolah atau guru. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan ini, siswa merasa lebih terdorong untuk belajar dan berfikir [7]. Johnson dan Johnson [7]

Suasana belajar kooperatif menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh persaingan dan memisahkan siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan model pembelajaran yang disenangi siswa disajikan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 2 Model Pembelajaran yang disenangi siswa

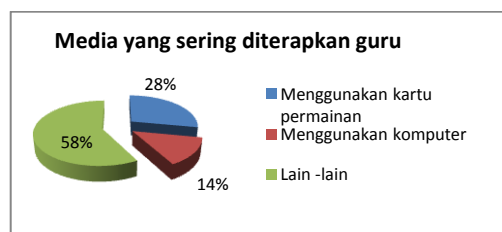
Dari diagram di atas dapat dilihat model pembelajaran yang paling disenangi oleh siswa adalah Berkelompok, berdiskusi dan bertukar informasi yaitu sebesar 83%.

Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif seperti tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*), tipe *Jigsaw*, tipe *Investigasi Kelompok* dan tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Sedangkan pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu pembelajaran yang membagi siswa secara bervariasi, berdua, bertiga, kelompok dengan 4-6 anggota [6]. Menurut Suseno pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran secara efektif yang mengintegrasikan keterampilan sosial bermuatan akademis [3]. Pembelajaran kooperatif memposisikan siswa sebagai manusia yang memiliki pengetahuan lewat pengalaman hidupnya, dalam hal ini lingkungan memiliki peran besar dalam membentuk kepribadian siswa. Demikian juga yang ditulis oleh Sudjana dan Rivai

menyatakan, Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar[8].

Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien[9]. Dalam *Dale's Cone of Experience* yang dibuat oleh Edgar Dale belajar secara verbal symbol dan visual symbols memiliki keberhasilan lebih tinggi dalam proses penyampaian informasi kepada siswa[10]. Sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan[7]. Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas[9]. Salah satu alternatif yang dapat membantu guru untuk menarik minat siswa dalam belajar, selama proses pembelajaran dapat digunakan sebuah media pembelajaran. Sejak dulu guru menggunakan pengajaran audio dan visual untuk membantu siswa belajar. Untuk itu perlu adanya perluasan bahan dan cara pengajaran dalam teknologi baru seperti menggunakan computer, compact discs, video, dan satelit komunikasi[10].

Berdasarkan hasil studi pendahuluan media yang sering diterapkan oleh guru saat mengajar disajikan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 3 Media pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru.

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan media pembelajaran yang minim digunakan yaitu sebesar 14%. Sedangkan media yang diterapkan guru berupa kartu permainan sebesar 28%, dan lain-lain sebesar 58%,

yang meliputi tebak-tebakan dan kuis. Untuk itu peneliti ingin menggunakan media komputer dalam penelitiannya karena, komputer dapat membantu manusia untuk mengakses bahan-bahan dan sumber informasi sehingga dapat membantu pelajar menyimpan, mengulang kembali, dan menganalisis informasi. Disini peran komputer adalah sebagai media yang digunakan untuk membantu siswa menghafalkan materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan komputer adalah media *Zuma Chemistry Game*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan sebanyak 90% siswa menyatakan dalam pembelajaran perlu diselingi permainan.

Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian adalah media yang dikembangkan oleh Rahmita Wardani ini berupa permainan dengan nama *Zuma Chemistry*. Media *Zuma Chemistry* merupakan media audio visual, yang terdiri dari tiga level yaitu: *beginner*, *intermediate*, dan *advance*. Aspek format media permainan *Zuma Chemistry* mendapat respon siswa sebesar 90%, aspek kualitas media sebesar 86,67%, aspek kejelasan media sebesar 97,5% dan aspek ketertarikan siswa sebesar 90,63%. Rata-rata dari keempat aspek kelayakan media diperoleh persentase sebesar 93,13 %. Persentase tersebut jika diinterpretasikan terhadap skala Likert adalah sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa menurut respon siswa, media permainan *Zuma Chemistry* yang dibuat sangat layak[11]. Rumusan masalah penelitian, bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi siswa setelah penerapan media *zuma chemistry game* dengan model kooperatif tipe TGT. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi siswa setelah penerapan media *zuma chemistry game* dengan model kooperatif tipe TGT .

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Dengan demikian, motivasi

merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Motivasi merupakan satu unsur paling penting dari pengajaran yang berhasil. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai suatu poses internal (dari dalam diri seseorang) yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu.

Menurut Garner and friend[12] motivasi juga penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik.

Menurut Uno[13] motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen tidak murni yaitu dengan memberikan perlakuan yang telah dirancang dan sistematis terhadap objek, untuk kemudian diketahui perubahan yang terjadi karena perlakuan tersebut. Sasaran penelitian ini di lakukan terhadap siswa SMP kelas VIIC semester 1 MTsN Surabaya II pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Waktu Penelitian ini dilakukan pada Februari 2012. Tempat penelitian ini di MTsN Surabaya II. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tidak murni dengan menggunakan "One Group Pretest Posttest Design" yaitu penelitian dilakukan terhadap satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding.

Peneliti mengidentifikasi kondisi awal pada sekelompok sampel dengan melaksanakan pretest. Kemudian dilakukan suatu kegiatan atau perlakuan

terhadap sekelompok sampel dan terakhir kondisinya diukur (posttest). Hasil pretest dibandingkan dengan hasil posttest, kemudian disimpulkan.

$O_1 \quad X \quad O_2$

keterangan :

O_1 : tes awal
 X : perlakuan
 O_2 : tes akhir

Pelaksanaan rancangan penelitian ini memiliki tiga tahap yaitu tahap persiapan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, dan tahap analisis. Perangkat Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian meliputi: Silabus, RPP, LKS, Lembar Soal Tes (Tes Hasil Belajar). Instrument dari penelitian ini terdiri dari kisi-kisi soal pretest, kisi-kisi soal posttest, lembar soal pretest, lembar soal posttest dan lembar angket respon siswa berisi tentang pernyataan kuasioner motivasi. Metode tes adalah cara pengumpulan data dengan pemberian tes essay yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Metode angket diberikan pada siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa tentang pendapat siswa mengenai pembelajaran kimia pada materi unsur, senyawa, campuran dengan menggunakan media pembelajaran *Zuma Chemistry Game* dengan model pembelajaran TGT. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kimia pada materi unsur, senyawa, campuran dengan menggunakan media pembelajaran *Zuma Chemistry Game* dengan model pembelajaran TGT. Siswa dianggap telah tuntas belajar jika mencapai nilai minimal 75 serta mencapai daya serap individu minimal 75% dari tujuan pembelajaran yang

dicapai. Persentase hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasannya dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \%Ketuntasan \text{ belajar individu} \\ = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \end{aligned}$$

Kelas dianggap tuntas belajar bila ketuntasan kelas atau klasikal mencapai $\geq 80\%$, ketuntasan klasikal tersebut dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\% \text{Ketuntasan secara klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Untuk menghitung persentase respon siswa, digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase jawaban responden

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Dalam angket respon siswa pilihan jawaban atas pertanyaan adalah sebagai berikut:

Sangat setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Netral (N) = 3

Tidak setuju (TS) = 2

Sangat tidak setuju (STS) = 1

Kemudian hasil dari angket respon siswa dianalisis sesuai tabel skala likert yaitu tabel kategori respon siswa.

Tabel 1 Kategori Persentase Respon Siswa

Riduwan[14]

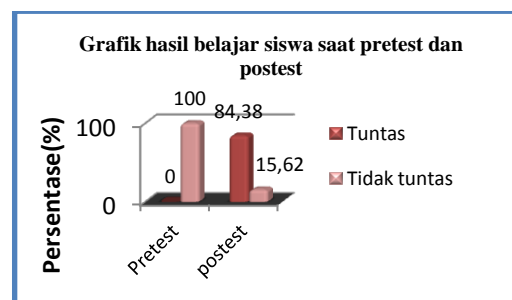
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil belajar siswa diharapkan terjadi peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan adanya perubahan nilai siswa dari pretes dan postest yang diberikan yang menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik (adanya kenaikan nilai setelah diterapkan media pembelajaran *Zuma Chemistry game* dengan model pembelajaran TGT). Peningkatan hasil belajar ini di lihat melalui ketuntasan belajar siswa, dan ketuntasan klasikal. Ketuntasan belajar siswa menyatakan persentase daya serap siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila memiliki persentase minimal 75%. Ketuntasan

klasikal atau ketuntasan kelas, menyatakan persentase daya serap kelas terhadap suatu materi pembelajaran. Kelas dikatakan tuntas apabila mencapai ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75-80% yang berarti siswa

No	Persentase	Kategori
1	0 % - 20 %	Sangat Lemah
2	21 % - 40 %	Lemah
3	41 % - 60%	Cukup
4	61% - 80	Kuat
5	81 % -100%	Sangat Kuat

dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai [15]. Data peningkatan hasil belajar siswa pada saat pretest dan postest.



Gambar 4 Hasil Belajar Siswa Saat Pretest Dan Postest

Keterangan:

Pretest = Soal yang diberikan sebelum penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Zuma Chemistry Games*, soal ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Postest = Soal yang diberikan setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Zuma Chemistry Games*, soal ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan siswa sesuai penerapan.

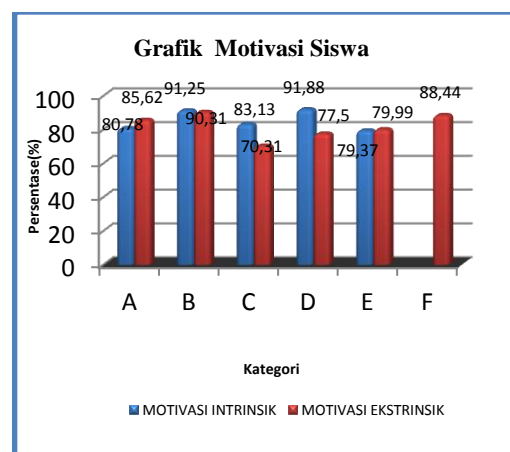
Berdasarkan data diketahui persentase jumlah siswa yang tidak tuntas saat pretest sebesar 100%. Persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 0%. Sedangkan

persentase jumlah siswa yang tidak tuntas saat posttest sebesar 15,62%. Persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 84,38%. Secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan bila dilihat berdasarkan persentase ketuntasan siswa saat pretest dan posttest, persentase ketuntasannya meningkat sebesar 84,38%. Kelas dikatakan tuntas apabila mencapai ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Sehingga dapat disimpulkan ketuntasan belajar siswa sudah melebihi target yang diinginkan yaitu sebesar 84,38%.

Motivasi siswa diukur menggunakan lembar angket respon siswa yang berisikan pernyataan-pernyataan tentang kuisioner motivasi oleh John M Keller yang telah diadaptasi oleh Rosye Rita MT. Lembar angket respon siswa diberikan setelah proses pembelajaran dengan penerapan media *Zuma Chemistry Games* dengan model kooperatif tipe TGT. Motivasi merupakan faktor yang menentukan seberapa banyak siswa yang akan bersemangat untuk belajar melalui suatu pembelajaran atau seberapa banyak siswa tertarik terhadap suatu pembelajaran. Menurut Garner and friend[12], motivasi juga penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya[13].

Dari uraian di atas dapat disimpulkan motivasi merupakan faktor pendukung. Apabila motivasi siswa terhadap suatu pembelajaran tinggi maka akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapainya. Pada penerapan media *Zuma Chemistry Game* dengan model kooperatif tipe TGT, terdapat kegiatan atau hal-hal yang dapat memotivasi

siswa antara lain: guru memberikan motivasi lewat gambar yang dikenal siswa dan materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya sebagai contoh yang menghubungkan siswa pada materi berikutnya sehingga mempermudah siswa untuk memahaminya. Sesuatu yang dikenal siswa, dapat diterima dan diingat lebih mudah daripada hal baru yang belum diketahui siswa[13]. Selain itu pada penerapan media *Zuma Chemistry Game* dengan model kooperatif tipe TGT, penggunaan media permainan, pemberian hadiah, presentasi kelas, dan pemberian penghargaan termasuk kegiatan atau hal-hal yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Data hasil angket respon siswa untuk mengukur motivasi.



Gambar 5 Hasil Angket Respon Siswa (Untuk Mengukur Motivasi)

Keterangan:

Motivasi Intrinsik, meliputi:

A = Penyesuaian tugas dengan minat

B = Perencanaan yang penuh variasi

C = Umpan balik atas respon siswa

D = Kesempatan respon peserta didik yang aktif

E = Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya

Motivasi Ekstrinsik, meliputi:

A = Penyesuaian tugas dengan minat

B = Perencanaan yang penuh variasi

C = Respon Siswa

D = Kesempatan peserta didik yang aktif
E = Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya
F= Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran

Berdasarkan data dapat diketahui rata-rata persentase motivasi intrinsik sebesar 85,28% sedangkan rata-rata persentase motivasi ekstrinsik sebesar 82,02%. Rata-rata motivasi siswa keseluruhan sebesar 83,65%. Sehingga dapat disimpulkan apabila motivasi siswa tinggi maka akan mempengaruhi cara belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan graner and friend, "bahwa siswa yang termotivasi akan mampu menyerap dan mengendapkan informasi dengan baik".

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dapat disimpulkan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan bila dilihat berdasarkan persentase ketuntasan siswa sebesar 84,38%. Persentase rata-rata motivasi siswa secara keseluruhan sebesar 83,65%. Sehingga dapat disimpulkan apabila motivasi siswa tinggi maka akan mempengaruhi cara belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Baroroh, Hamidatul. 2010. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan media animasi kartun system koloid di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Surabaya.
2. Sudirman.1987.*Ilmu Pendidikan*. Remadja Karya CV.Bandung.
3. Suseno, Budi. 2008. *Peningkatan motivasi dan hasil belajar materi system reproduksi invertebrate melalui optimalisasi penggunaan media charta dengan metode pembelajaran kooperatif model TGT kelas X.1 SMA Negeri 1 Weru Sukoharjo Tahun 2007/2008*. Widyatama Vol.5 no.2, Juni 2008.
4. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
5. Anjani, Devi. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-share (TPS) pada Materi Pokok Unsur, Senyawa, dan Campuran Kelas VII di Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) SMP Negeri 5 Probolinggo*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Surabaya.
6. Suryanti, Isnawati, Sukartiningsih, Wahyu, Yulianto, Bambang. 2008. *Model- model pembelajaran Inovatif*. Unesa University Press: Surabaya.
7. Lie, Anita. 2009. *Cooperative Learning "Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. PT.Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta.
8. Sudjana dan Rivai. 2002. *Teknologi Pendidikan*. PT. Algesindo: Bandung.
9. Wibowo A.S., Thomas. No.04 / Th.IV / Juli 2005. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penabur.
10. Heinich, Robert, Molenda, M, Russel, D.J, Smaldino, E.S., 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 6 th Ed. Prentice-Hall-Inc: New Jersey.
11. Wardani, Rahmita. 2010. *Pengembangan Permainan Zuma Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa, Dan Campuran Di Sekolah Bertaraf Internasional (SBI)*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Surabaya.

12. Nur, Mohamad. 2001. *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*. Edisi Kedua. UNESA-University Press: Surabaya.
13. Uno, H.B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
14. Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
15. Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung