

**PERBANDINGAN HASIL DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SISTEM
KOLOID MEGGNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH AND DARE DENGAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT DI SMA NEGERI 1 SIBORONG-BORONG**

Mudden Lumbantoruan(4134131004)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Truth and Dare dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Teams Games tournament pada pokok bahasan Sistem Koloid. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborong-borong T.A. 2015/2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Siborong-borong yang terdiri dari 8 (delapan) kelas. Sampel ditetapkan dengan *cluster random sampling* yakni mengambil 2 kelas, dimana 1 kelas dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrument soal yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 20 soal.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Truth and Dare dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Teams Games Tournament dan terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Truth and Dare dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Teams Games Tournament.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Truth and Dare sebesar 64,10 % dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang dibelajarkan dengan media Teams Games Tournament sebesar 60,21%. Demikian juga dengan nilai rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen 1 sebesar 68,59 sedangkan nilai rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen 2 sebesar 68,00. Berdasarkan nilai rata-rata siswa tersebut diatas disimpulkan bahwa aktivitas siswa yang diajarkan dengan media *Truth and dare* lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Teams Games Tournament* Maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Teams Games Tournament dan *Media Pembelajaran Truth and Dare*.

Kata kunci: Aktivitas, Hasil Belajar, Truth and Dare, *Teams Games Tournament*