

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)* BERBASIS *GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK SUHU DAN KALOR DI KELAS X SEMESTER II SMA NEGERI 11 MEDAN**

**Theresia Sihite (NIM 4103121080)  
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan akibat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbasis *games* sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol, pada materi Suhu dan Kalor di kelas X SMA Negeri 11 Medan T.P 2013/2014.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X Semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014 yang terdiri dari 9 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* dengan mengambil 2 kelas yaitu kelas X-5 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dan kelas X-7 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah 15 soal. Games yang digunakan untuk memotivasi aktivitas siswa adalah teka-teki silang dan *puzzle*.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretes kelas eksperimen 23,5 dengan simpangan baku 11,9 dan nilai rata-rata kelas kontrol 25 dengan simpangan baku 11,6. Pada pengujian normalitas untuk pretes pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,1419$  dan  $L_{tabel} = 0,1477$ , untuk kelas kontrol dengan  $L_{hitung} = 0,1350$  dan  $L_{tabel} = 0,1477$ , karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , maka data kedua kelas berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh  $F_{hitung} = 1,07$  dan  $F_{tabel} = 1,76$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka kedua sampel berasal dari kelompok yang homogen. Dari hasil uji beda nilai kedua kelas pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{hitung} = -0,57$  dan  $t_{tabel} = 1,996$ , karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen dengan model pembelajaran *TSTS* berbasis *games* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh postes dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 73,7 dengan simpangan baku 10,5 dan kelas kontrol 65,9 dengan simpangan baku 12,53. Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, Rata-rata nilai keseluruhan aktivitas belajar siswa adalah 67,41 termasuk dalam kriteria aktif. Hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} = 3,04$  dan  $t_{tabel} = 1,67$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *TSTS* berbasis *games* pada materi suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P 2013/2014.

Kata kunci : Model pembelajaran *TSTS*