

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DENGAN MEDIA TTS TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI DI MTS
DARUL ULUM PALANGKA RAYA**

***EFFECTS OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TGT TYPE WITH
MEDIA CROSSWORDS TO LEARNING OUTCOMES OF BIOLOGY IN
MTS DARUL ULUM PALANGKARAYA***

Sarinah, Nuriman Wijaya, dan Atin Supriatin¹

ABSTRAK

Berdasarkan observasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya biologi belum sepenuhnya mencapai nilai KKM yang ditentukan terutama pada materi perkembangan manusia yang penyampaiannya memerlukan peran peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya nilai peserta didik disebabkan minat belajar mereka masih rendah, masih kurangnya minat baca serta motivasi belajar peserta didik, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group pretest dan posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada perkembangan manusia di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya. Hal tersebut berdasarkan tabel anova dengan $\alpha = 0.05 < \text{Sig.}$ atau $0,000 < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : *Teams games tournaments (TGT), teka-teki silang (TTS), hasil belajar, perkembangan manusia.*

ABSTRACT

Based on the observation of the study of students in science subjects, especially biology has not fully reached the KKM is determined primarily on the delivery of material human development requires active role of learners in the learning process. The low value due to interest students learn they still low, there is still a lack of interest in reading and motivation of learners, learning is still centered on the teacher (teacher center), so that learners are less active in the learning process. This study uses a quantitative approach to the type of research that is quasi-experimental research (quasi-experimental) research design that

¹ Prodi Tadris Fisika FTIK IAIN Palangka Raya

nonequivalent control group pretest and posttest. The results showed that the model of cooperative learning teams games tournaments (TGT) with media crosswords (TTS) has positive influence on the study of students in the experimental class on human development in class VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya. It is based on the table ANOVA with $\alpha = 12:05 < \text{Sig. or } 0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_a accepted.

Keywords: Teams games tournaments (TGT), crosswords (TTS), learning outcomes, human development.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Pendidikan sudah merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Oleh karena itu pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk mengetahui dan menguasai pengetahuan baru yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya April 2013, pembelajaran terlihat bahwa guru masih aktif dalam proses mengajar (*teacher center*) dan hasil dokumentasi berupa rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi IPA khususnya mata pelajaran biologi yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 65 (2012-2013). Salah satu pokok bahasan biologi yang masih di bawah nilai KKM adalah pada materi perkembangan manusia yang nilai rata-ratanya kurang dari 65.

Materi perkembangan manusia merupakan salah satu materi dalam pelajaran biologi yang diajarkan pada kelas VIII di SMP/MTs. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi didapatkan beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar biologi mereka rendah. Pertama, minat belajar mereka masih rendah. Kedua, masih kurangnya minat baca mereka serta motivasi belajar mereka kurang bersemangat. Ketiga, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Diantara penyebab-penyebab di atas, faktor lingkungan merupakan faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar

mereka, karena lokasi sekolah yang terletak di tengah-tengah pemukiman padat penduduk seringkali mengganggu proses belajar mengajar berlangsung.

Materi perkembangan manusia merupakan materi yang disampaikan pada kelas VIII semester I, yang penyampaian memerlukan peran peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk membuat peserta didik aktif dan tertarik terhadap pembelajaran maka seorang guru memerlukan strategi dalam mengajar. Strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang berbasis kerjasama antar sesama kelompok. Sunal dan Hans dalam Isjoni mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournaments* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut peserta didik untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, model ini mengajak peserta didik untuk *refreshing* sejenak dengan bermain dan berturnamen supaya peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan ceramah guru atau berdiskusi dengan teman satu kelompok karena pada tipe pembelajaran ini terdapat permainan dan turnamen. Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik dituntut

aktif, baik dalam diskusi, permainan dan turnamen.

Untuk menambah minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran diperlukan peranan media dalam pembelajaran. Penggunaan media kreatif sebagai pendukung proses pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media teka-teki silang (TTS). Dengan bantuan media teka-teki silang (TTS) diharapkan peserta didik akan termotivasi untuk membaca pelajaran karena rasa penasaran untuk bisa mengetahui jawaban teka-teki silang (TTS) tersebut, sehingga dapat memahami materi yang diajarkan dan berakibat meningkatnya hasil belajar yang diperoleh.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkembangan manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkembangan manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu, bahwa dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Teka-teki Silang*) dapat memperbaiki proses pembelajaran

biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar biologi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta. Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif sebesar 13,34 %. Pada ranah afektif diperoleh peningkatan presentase pencapaian dari siklus I ke siklus II sebesar 6,42 %. Untuk persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mendapat tanggapan positif dari peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 76,26 % dan pada siklus II sebesar 82,44 %. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian Titik Dwi Rahayu adalah terletak pada jenis penelitian, objek penelitian, tempat penelitian dan materi yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian yang digunakan oleh Titik Dwi Rahayu adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) pada kelas VIII SMP Negeri 7 tahun ajaran 2007/2008 di Surakarta pada materi zat adiktif dan psikotropika, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) pada kelas VIII MTs Darul Ulum di Palangka Raya pada materi perkembangan manusia. Adapun

persamaan penelitian yang dilakukan yaitu persamaan pada model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu, maka peneliti mencoba untuk menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) terhadap peserta didik di MTs Darul Ulum Palangka Raya pada materi perkembangan manusia. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) diharapkan peserta didik mampu memahami dan mengingat materi tersebut.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS).

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Dengan desain penelitian yaitu desain

nonequivalent control group pretest dan posttest. teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *cluster random sampling* (sampel acak berkelompok), dengan unit samplingnya adalah kelas. Sampel ditentukan dengan cara mengundi setiap kelompok populasi berdasarkan kelasnya (VIII A – VIII C) dengan anggapan bahwa semua populasi memiliki varians yang homogen dan kelompok yang keluar dijadikan anggota sampel. Anggota sampel yang diperlukan adalah dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil pengundian diperoleh 2 kelas sampel yaitu kelas VIII B dan VIII C. Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu berdasarkan pengundian yaitu kelas yang pertama keluar dijadikan sebagai kelas eksperimen dan undian kedua dijadikan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes yang diberikan pada peserta didik. Soal tes yang dibuat berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) dan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) pada materi perkembangan manusia dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan (a,b,c dan d), dan diuji tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal. sehingga diperoleh soal tes hasil belajar (THB) yang dapat digunakan dalam penelitian. Butir-butir soal yang mempunyai harga validitas lebih dari 0,300 dianggap baik dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir-butir soal yang mempunyai harga validitas di bawah 0,300 tidak dapat dipergunakan (gugur). Setelah melakukan uji coba soal dan menganalisis hasilnya, maka

diperoleh 31 butir soal dari 50 butir soal yang di uji cobakan dinyatakan valid dan 19 butir soal dinyatakan tidak valid. Sebagaimana yang dikatakan oleh Remmest et.al., bahwa koefisien reliabilitas 0,5 dapat dipakai untuk tujuan penelitian. Berdasarkan analisis, dari 50 soal diperoleh nilai reliabilitasnya yaitu 0,679. Sehingga dapat dinyatakan reliabel dengan interpretasi tinggi yaitu berada antara 0,610 sampai 0,800. Sedangkan soal yang digunakan dalam penelitian yaitu 31 soal dengan nilai reliabilitasnya yaitu 0,797 sehingga dinyatakan reliabel dengan interpretasi tinggi karena berada antara 0,810 sampai 1,000.

Untuk menentukan langkah statistik selanjutnya data diuji terlebih dahulu dengan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*.

Adapun rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu:

$$Deviation = D = \max | F_0(X) S_{n_2}(X) |$$

Keterangan:

$F_0(X)$: proporsi kasus yang diharapkan mempunyai skor yang sama atau kurang dari X

$S_{n_2}(X)$: distribusi kumulatif pilihan-pilihan terobservasi

Pengajuan hipotesis:

- H_a : Data tidak berdistribusi Normal
- H_o : Data berdistribusi Normal

Kaidah keputusan:

untuk $\alpha = 0,05$

Jika $Sig > 0,05$, maka H_o diterima, artinya distribusi data normal

Jika $Sig < 0,05$, maka H_o ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil analisis data dari 42 peserta didik kelas eksperimen dengan 31 soal yang diujikan pada saat pretes menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai Sig > 0,05, atau 0,894 > 0,05 dan nilai postes menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai Sig > 0,05, atau 0,127 > 0,05. Sedangkan hasil analisis data dari 38 peserta didik pada kelas kontrol dengan 31 soal yang diujikan pada saat pretes menunjukkan bahwa data berdistribusi data normal dengan nilai Sig > 0,05, atau 0,289 > 0,05 dan nilai postes menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai Sig > 0,05, atau 0,327 > 0,05.

Adapun rumus uji *Levene* yaitu:

$$L = \frac{(N - k) \sum ni (\bar{V} 1 - \bar{V}k)^2}{(k-1) \sum \sum (\bar{V} 1 j - \bar{V}k)^2}$$

$$= V_{ij} = | X_{ij} - \bar{X} |$$

Pengajuan hipotesis:

- Ha: Data hasil belajar pretes kedua kelompok tidak homogen
- Ho: Data hasil belajar pretes kedua kelompok homogen
- Dengan taraf signifikan: $\alpha = 0.05$

Kaidah keputusan:

- Jika $\alpha = 0.05$ lebih besar atau sama dengan nilai Sig. atau ($\alpha = 0.05 \geq \text{Sig.}$) maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya homogen
- Jika $\alpha = 0.05$ lebih kecil daripada Sig. atau ($\alpha = 0.05 < \text{Sig.}$) maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya tidak homogen

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa data bersifat homogen dengan nilai $\alpha = 0.05 \geq \text{Sig.}$ atau $0,067 \geq 0,05$.

Sedangkan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa data juga bersifat homogen dengan nilai $\alpha = 0.05 \geq \text{Sig.}$ atau $0,454 \geq 1,71$.

Melalui statistik tersebut data yang didapat menunjukkan bahwa data normal dan homogen. Kemudian langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan rumus anova satu arah (*one way anova*). Semua data yang dihasilkan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 19.0 for windows 7*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan anova satu arah menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu $\alpha = 0.05 < \text{Sig.}$ atau $0,000 < 0,05$ artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan uji *gain* dan *N-Gain*, dengan rumus sebagai berikut.

Rumus *gain* yaitu:

$$g = \text{postes} - \text{pretes}$$

Rumus *N-Gain*, yaitu:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

S_{Pre}	= Skor Pre-tes
S_{Post}	= Skor Pos-tes
S_{Maks}	= Skor maksimum

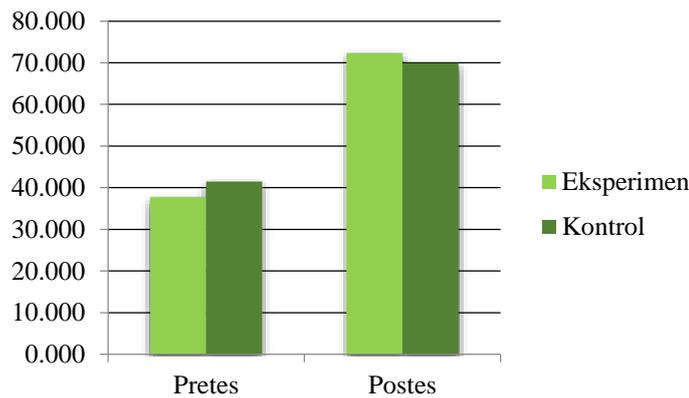
Berdasarkan hasil analisis *gain* dan *N-gain* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *gain* adalah 34,590 dan nilai rata-rata *N-gain* adalah 0,555 dengan kriteria sedang. Sedangkan pada kelas kontrol

diperoleh rata-rata nilai *gain* adalah 28,379 dan nilai rata-rata *N-gain* adalah 0,480 dengan kriteria sedang.

Hasil Penelitian

Nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas eksperimen adalah 37,714. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 72,305. Untuk nilai *gain* pada kelas eksperimen adalah sebesar 34,591, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan katagori sedang dengan

nilai 0,555. nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas kontrol adalah 41,516. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 69,895. Untuk nilai *gain* pada kelas kontrol adalah sebesar 28,379, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas kontrol menunjukkan berkategori sedang dengan nilai 0,480. Perbandingan rata-rata data pretes, postes, *gain* dan *N-gain* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan pada gambar berikut:

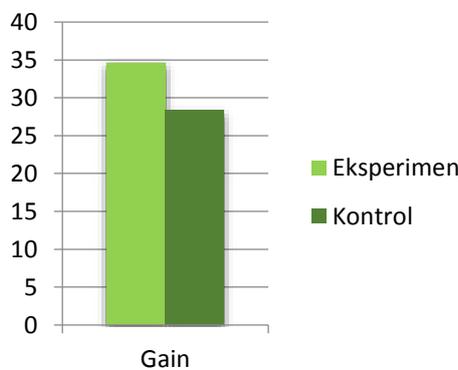


Keterangan:

Pretes : nilai pretes kelas eksperimen lebih rendah daripada nilai pretes kelas kontrol

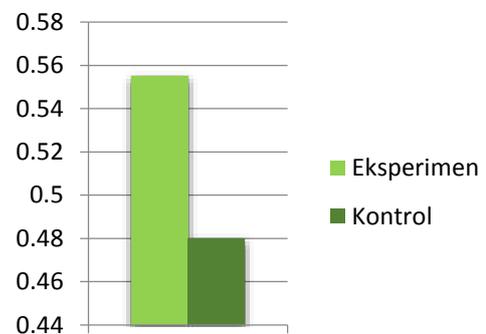
Postes : nilai postes kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol

a. Rata-rata Postes dan Pretes



Ket: gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol

b. Rata-rata Gain



Ket: gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol

c. Rata-rata N-Gain

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada materi perkembangan manusia, diketahui bahwa kedua kelas penelitian mempunyai skor rata-rata yang tidak jauh berbeda sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan yang sama sebelum diadakan perlakuan. Kemudian, kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda yaitu berupa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) pada kelas eksperimen (VIII B) sedangkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (VIII C).

Berdasarkan data postes dari kelas eksperimen dan kontrol, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yaitu postes pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada postes kelas kontrol. Hal ini terlihat pada rata-rata nilai pretes ke postes pada masing-masing kelas penelitian. Rata-rata nilai pretes kelas eksperimen adalah 37,714. Sedangkan nilai postes kelas eksperimen adalah 72,319. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu sebesar 34,591 (34%). Rata-rata nilai pretes kelas kontrol adalah 41,516. Sedangkan nilai postes kelas kontrol adalah 69,895. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas kontrol yaitu sebesar 28,379 (28%). Peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat pada nilai *N-gain* yang menunjukkan bahwa *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu 0,556 untuk kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 0,480. Adapun kriteria *N-gain*

untuk kedua kelas penelitian yaitu termasuk katagori sedang.

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional baik dilihat dari nilai postes, *gain* dan *N-gain* untuk materi perkembangan manusia di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mempunyai pengaruh positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran pada model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah mampu mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher center* tapi telah bernuansa *student center*. Sesuai dengan pendapat Jhonson dalam Fitri Handayani KD, bahwa "pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran dan membantu mereka mengkaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi".

Hasil belajar kelompok eksperimen berpengaruh positif dilihat dari hasil postes. Hal itu disebabkan karena adanya peran aktif peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran yaitu melalui diskusi kelompok. Mereka menjadi cukup aktif dalam bertanya dengan teman

satu kelompok ataupun dengan guru, serta menjawab LKPD dan teka-teki silang (TTS) yang diberikan. Dengan berdiskusi kelompok mampu memberikan solusi pada permasalahan yang dihadapi setiap kelompok agar masalah yang dihadapi terselesaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dkk dalam Fitri Handayani KD, bahwa “Dalam pembelajaran kooperatif tiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk

memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompoknya”. Jadi pelajaran kooperatif menekankan pada aktivitas belajar dari kelompok kecil, peserta didik, yang di dalamnya terjadi kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerjasama dengan teman yang berbeda latar belakang. Kegiatan tersebut juga sejalan dengan Al-Qur’an surat Asy-Syuura (42)/38:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ ﴿٣٨﴾

Artinya: “(Bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezki yang kami berikan kepada mereka.”

Pada ayat di atas kata *syura* terambil dari kata *syaur*. Kata *syura* bermakna mengambil dan mengeluarkan pendapat yang terbaik dengan memperhatikan satu pendapat dengan pendapat yang lain. Kata ini terambil dari kata *syirtu al'-asal* yang bermakna saya mengeluarkan madu (dari tempatnya). Ini berarti mempersamakan pendapat yang terbaik dengan madu dan bermusyawarah adalah upaya meraih madu itu di mana pun dia temukan atau dengan kata lain, pendapat siapa yang dinilai benar tanpa mempertimbangkan siapa yang menyampaikannya. Jadi, dalam menyelesaikan urusan dunia hendaknya dengan bermusyawarah atau bergotong royong dengan sesama.

Selain itu, pada saat turnamen dengan menggunakan teka-teki silang (TTS) mampu membantu peserta didik untuk menambah

pembendaharaan kata-kata ilmiah mereka tentang materi yang diajarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saxena dan kawan-kawan dalam penelitiannya tentang penerapan *Active Learning* melalui media *Crossword Puzzle* menjelaskan bahwa penggunaan TTS berguna dan berkontribusi dalam pembelajaran, khususnya dalam penguasaan konsep dan kosakata. Penggunaan TTS dalam sistem kelompok kecil dan diskusi dapat mendukung pemahaman di mana kegiatan ini dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi belajar peserta didik, pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran, pemecahan masalah, tanggung jawab individu terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan hubungan interpersonal dan kerjasama peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media

dengan semangat berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar mereka.

Penelitian yang telah dilakukan telah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakannya. Adapun faktor kendala yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian adalah:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) belum pernah dilakukan secara bersama-sama di sekolah tersebut sehingga peserta didik belum terbiasa dan masih kaku dengan tahap-tahap pembelajaran yang dianggap baru dan berbeda dari yang biasanya guru ajarkan.
2. Pada saat *games* turnamen berlangsung peserta didik sangat antusias dan ingin melakukan *games* lagi, walaupun jam pelajaran telah habis. Karena *games* hanya berlangsung 3 kali putaran. Hal ini tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) karena di dalam RPP, *game* berlangsung sebanyak 5 kali putaran. Karena keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas dalam mengatur peserta didik yang sulit maka banyak waktu yang terbuang sehingga *games* hanya berlangsung 3 kali putaran.
3. Pada saat turnamen sulit untuk mengelompokkan peserta didik pada meja turnamen karena jumlah peserta didik dalam kelompok tidak sama rata, jadi pada meja turnamen 1 dan 2 lebih banyak pesertanya yaitu 10 orang dari meja turnamen 3, 4, dan 5 yang hanya 9 orang karena dalam pembagian kelompok jumlah pesertanya ada yang berjumlah 6 orang sedangkan kelompok yang lainnya berjumlah 5 orang, tapi hampir dipastikan bahwa yang menempati meja turnamen 1 dan 2 mempunyai tingkat kecerdasan yang sama.
4. Pada saat observasi awal jumlah kelas yang akan menjadi kelas penelitian sebanyak 4 kelas yaitu kelas VIII A, B, C, dan D. Tapi setelah tahun ajaran baru, kelas menjadi dipersempit menjadi 3 ruangan kelas yaitu VIII A, B dan C karena kekurangan ruangan kelas. Jadi, untuk satu ruang kelas itu pada awalnya 30 orang menjadi hampir 50 peserta didik dalam satu ruangan. Sehingga kelas agak ribut saat pembelajaran berlangsung dan sulit untuk mengatur peserta didik pada saat game berlangsung.
5. Pada saat penelitian, peneliti hanya terfokus pada *game*/turnamen saja sehingga pada waktu penyampaian materi pada kelompok eksperimen terlalu sedikit dan mengakibatkan hasil belajar tidak jauh berbeda dengan kelompok kontrol.
6. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS), yang diberikan hanya pemberian materi melalui metode konvensional sehingga membuat kelompok kontrol memiliki hasil belajar yang rendah

dibandingkan kelompok eksperimen.

7. Alat ukur yang digunakan yaitu berupa tes bukan teka-teki silang (TTS). Karena keterbatasan peneliti dalam memilih media yang digunakan sehingga sulit untuk menjadikan teka-teki silang (TTS) sebagai alat ukur, karena teka-teki silang (TTS) hanya mampu untuk membuat soal pada tingkat pengetahuan saja (C1).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan analisis data dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya” maka dapat disimpulkan bahwa dengan uji hipotesis menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada perkembangan manusia di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya. Hal tersebut berdasarkan tabel anova dengan $\alpha = 0.05 < \text{Sig. atau } 0,000 < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) ini dapat dijadikan pilihan alternatif bagi para guru atau tenaga

pengajar khususnya pada materi perkembangan manusia atau pada materi-materi yang sesuai dengan karakteristik *teams games tournaments* (TGT), karena model pembelajaran ini cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Bagi peneliti selanjutnya, dalam melaksanakan proses pembelajaran harus mampu mengalokasikan waktu secara efisien dan konsisten, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara baik dan maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang baik pula.
3. Untuk memudahkan penelitian selanjutnya, sebaiknya dalam memilih sekolah atau kelas, sebaiknya memilih sekolah atau peserta didik yang jumlahnya sedikit (minimal 20 orang peserta didik) agar lebih mudah dalam pembagian kelompok dan pada saat turnamen.
4. Dalam memilih sekolah yang ingin diteliti, sebaiknya juga harus mempertimbangkan memilih sekolah yang mempunyai pembagian lokal atau kelas yang sudah baku/tetap agar memudahkan dalam penelitian.
5. Agar hasil belajar lebih baik lagi maka jangan hanya terfokus pada *game/-* turnamen saja, tetapi alokasi waktu pemberian materi dan pemberian LKPD yang perlu difokuskan.
6. Dalam pemberian perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak

boleh diberikan kepada kelompok kontrol adalah *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS), diluar perlakuan tersebut apapun boleh diberikan pada kelompok kontrol (misalnya: artikel, bacaan dan LKPD).

7. Sebaiknya peneliti juga harus membuat ukur alat yang tidak berupa tes tetapi juga berupa teka-teki silang (TTS) sesuai dengan media yang digunakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Fitri, "Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi", *Jurnal Penelitian Kependidikan*, TH. 20, No. 2, Oktober 2010.
- Ikhsanuddin dan Tuszie Widhiyanti, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep, Keterampilan Generik Sains dan Berpikir Kritis Siswa pada Topik Hidrolisis Garam dan Sifat Koligatif Larutan", *Artikel*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007
- Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Katsir, Ibnu, *Tafsir Juz 'Amma*, Jakarta: Pustaka Azzam, 2004.
- Lestarti, Wahyu, Bekti, dalam penelitiannya yaitu "Pendekatan *Active Learning* Melalui Model *Predict, Observe, Explain* (POE) Disertai Media Teka Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Sains Siswa Kelas VII C SMP Negeri 7 Purworejo Mangkuatmodjo, Soegyarto, *Statistik Lanjutan*, Jakarta: Rineka Cipta: 2004
- Priatno, Duwi, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- Riduwan dkk, *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Shihab, Quraish, *Tafsir Al-Misbah Volume 12*, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sukmadinata, Nana, Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya. 2007.
- Surapranata, Sumarna, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Syaifulloh, Ahmad "Pengaruh Sikap, Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas IV SD Muhammadiyah Aspen Yogyakarta" *Skripsi*, Yogyakarta: Univesitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2008.
- Titik Dwi Rahayu, "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media TTS (teka-teki silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta" *Skripsi*, Universitas Sebelas Maret, 2008.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delia Citra Utama, 2002