



JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)

Vol. 2, No. 1, April 2017 | 9 – 17

ISSN 2540-802x (Online)

DOI: <http://dx.doi.org/10.31932/JPBIO> (Jurnal Pendidikan Biologi)

<http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 KELAM PERMAI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Feronika Rosady¹, Yasinta Lisa^{2*}, Markus Iyus Supiandi³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

E-mail: feronikarosady72@gmail.com, yasintalisa@gmail.com*,
msupiandi@gmail.com

Diterima: 15 Februari 2017

Direvisi: 02 Maret 2017

Disetujui: 22 Maret 2017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pencernaan. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas “model *Teams Game Tournament* (TGT) dan teka-teki silang” dan variabel terikat “hasil belajar kognitif siswa.” Pendekatan penelitian pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Bentuk penelitian yang digunakan yaitu *Quasi-eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung, teknik pengukuran, dan teknik komunikasi tidak langsung. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, soal tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Z_{hitung} adalah 1,76 dan Z_{tabel} 1,74 dengan kesimpulan bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $1,76 > 1,74$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017. Hasil angket respon siswa membantu siswa memahami materi, menambah minat, aktif belajar di kelas, dan meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata 98% dengan kriteria sangat kuat.

Kata Kunci: *teams game tournamnet* (tgt), teka-teki silang, hasil belajar kognitif

ABSTRACT

The purpose of the research was determine the influence of cooperative learning model based Teams Game Tournament (TGT) crossword puzzle on cognitive achievement of students on the material digestive system. There are two variable of this research, these are

independent variable learning models based on "Teams Game Tournament (TGT) crossword puzzle" and dependent variable "cognitive learning achievement of students". The research approach in this study is a quantitative approach. The methods of the research is an experimental method. Form of research is Quasi Experiment with Nonequivalent control group design. The sampling techniques used purposive sampling. Data collection technique used direct observation, measurement technique, and indirect communication technique. Data collection tools used were observation sheet, test questions, and questionnaires. The result showed that the value is $Z_{hitung} = 1,76$ and $Z_{tabel} = 1,74$ with the conclusion $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ is $1,76 > 1,74$ so H_a accepted and H_o rejected so that there is significant influence of the learning model based Teams Game Tournament (TGT) crossword puzzle on cognitive achievement of students on the material digestive system in grade VIII Negeri 2 Kelam Permai High School in 2016/2017 school year. The results of students question responses with an average 98% with strong criteria. The results of student questionnaire responses help students understand the material, add interest, active learning in the classroom, and improve learning outcomes with an average 98% with very strong criteria.

Keywords: *teams game tournament (TGT), crossword puzzles, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Melalui adanya pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Selain itu pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari selasa tanggal 17 mei dan wawancara pada tanggal 24 mei 2016 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai, dapat diketahui bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Kelas VIII guru masih menggunakan pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Faktor lain yaitu kebanyakan siswa lebih suka berkelompok dan berbicara sendiri mengenai hal-hal di luar materi pembelajaran pada jam pelajaran berlangsung.

Selain kegiatan observasi dan wawancara, dilakukan pula pencatatan dokumen. Hasil pencatatan dokumen berupa nilai hasil belajar ulangan harian Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 diperoleh dari guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai adalah 75. Hasil yang didapatkan banyak yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai ulangan harian memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal. Adapun rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai adalah dari 116 orang siswa hanya yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 85 orang sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 31 orang.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Adapun penyebab siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) terlihat pada data hasil belajar yang didapatkan. Dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang bertindak sebagai pendengar dan berpura-pura mengerti atau hanya diam saja ketika tidak mengerti akan materi yang sedang dipelajari. Ada beberapa siswa yang aktif dan mendominasi kegiatan pembelajaran tetapi ada pula siswa yang merasa kurang percaya sendiri untuk menjawab atau menyampaikan pendapatnya. Kondisi tersebut menunjukkan

bahwa hasil belajar biologi siswa masih belum maksimal. Menyikapi kondisi tersebut, guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki peranan penting dalam pendidikan diharuskan menguasai keterampilan serta pengetahuan yang luas untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal.

Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan standar yang ditetapkan kurikulum merupakan salah satu kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran biologi adalah model-model pembelajaran kooperasi (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe atau variasi model yang dapat diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2008: 162).

Model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas karena dengan pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi biologi yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan mampu menyusun pengetahuannya sendiri. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) saja melainkan mengkombinasikan dengan Teka-Teki Silang dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Teka-teki silang merupakan teknik pembelajaran siswa yang lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Teka-teki silang juga dapat mengembangkan antusias siswa untuk berupaya memahami lebih banyak kosakata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran. Karena, selain dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa juga dapat dipahami secara mendalam serta merupakan tehnik mengasah ketajaman berpikir (Astrissi, dkk, 2014). Dalam penelitian ini teka-teki silang digunakan pada saat pelaksanaan turnamen model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Pencernaan bukan hal yang asing lagi untuk dipelajari, karena pencernaan selalu dialami oleh setiap makhluk hidup. Mulai dari proses memakan hingga proses mengolah makanan dalam tubuh dan menjadikan zat yang berguna bagi tubuh.

Adapun lokasi penelitian yang peneliti pilih adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai. Pemilihan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai sebagai lokasi penelitian disebabkan berbagai pertimbangan sebagai berikut: (1) Belum pernah dilakukan penelitian dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam, (2) Peneliti ingin memberikan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar khusus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada materi Sistem Pencernaan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Tahun 2016/2017".

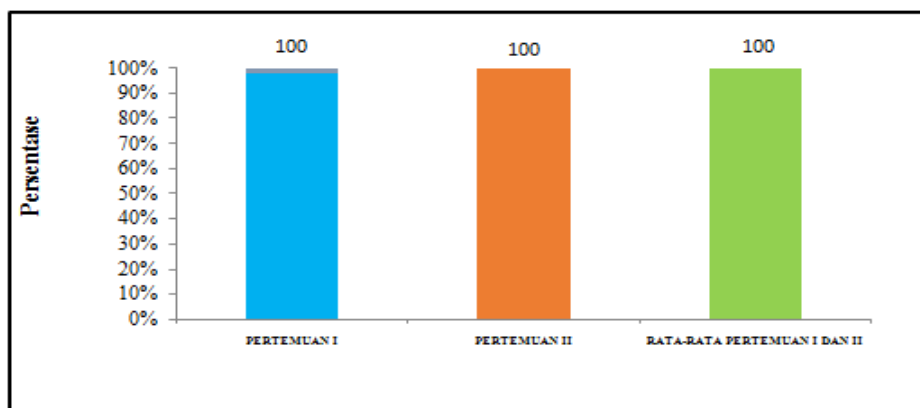
METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen (*Experimental Research*). Menurut Sugiyono (2013: 107), “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013: 114), “*Quasi Experimental Design* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Sedangkan “*Nonequivalent Control Group Design* adalah desain yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random” (Sugiyono, 2013: 116). Adapun teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2013: 124).

HASIL PENELITIAN

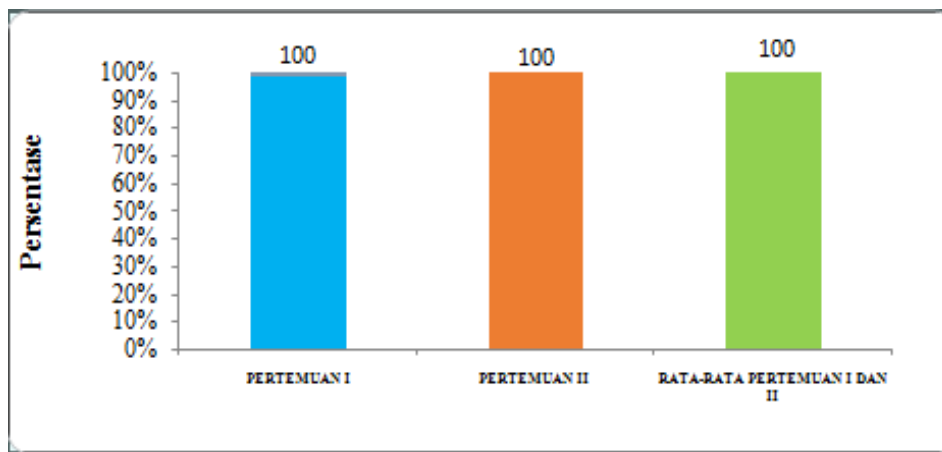
1. Hasil observasi guru dan siswa di kelas eksperimen

Observasi dilakukan dengan pengamatan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis Teka-teki silang. Peneliti dibantu rekan dalam melakukan observasi. Adapun hasil analisis lembar observasi selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil analisis lembar observasi guru dan siswa di kelas eksperimen

Observasi dilakukan dengan pengamatan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Peneliti dibantu rekan dalam melakukan observasi. Adapun hasil analisis lembar observasi selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Analisis lembar observasi guru dan siswa di kelas konvensional

2. Hasil belajar kognitif siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah proses pembelajaran (*post-test*)

Sebelum sampel penelitian diberi perlakuan, terlebih dahulu guru memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa kelas VIII D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 orang. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen 39,03 dimana terdapat 31 siswa atau 100% yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol 46,67 dimana terdapat 30 siswa atau 100% tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen sebesar 82,58 dimana terdapat 26 atau 100% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 5 atau 16% siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) 78,67 dimana terdapat 21 atau 100% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 30% siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data yang diuji	\bar{x}	SD	X^2_{Hitung}	X^2_{Tabel}	A	Ket
<i>Pretest</i> Eksperimen VIIID	39,03	15,41	4,25	7,81	0,05	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol VIIIC	46,67	12,95	6,65	7,81	0,05	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen VIIID	82,58	7,29	4,08	7,81	0,05	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol VIIIC	78,67	9,91	2,91	7,81	0,05	Normal

Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas data, uji homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan uji F. Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data yang Diuji	SD	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
<i>Posttest</i> Eksperimen	7,29	1,36	2,27	Homogen
<i>Posttest</i> Kontrol	9,91			

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data, maka dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji parametrik yaitu Uji Z. Sampel yang digunakan oleh peneliti sebanyak 31 siswa pada kelas eksperimen Hasil Uji Z pada data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Z *posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data yang diuji	Nilai	α	Ket
1	Perhitungan δ	69,32	0,05	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017.
2	Perhitungan nilai Z_{hitung}	1,76		
3	Perhitungan nilai Z_{tabel}	1,74		

Dilihat dari hasil uji Z setelah data *posttest* dihitung secara statistik dengan $\alpha = 0,05$, maka diperoleh jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ atau $1,76 \geq 1,74$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017.

3. Hasil angket respon

Menurut Sugiyono (2013: 199), "Kuisisioner/angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya".

Tabel 4. Hasil Angket Respon siswa

Pernyataan	Indeks Persentase	Kriteria Penilaian
Jumlah Persentase	1110%	Baik
Persentase rata-rata	74%	

PEMBAHASAN

1. Observasi guru dan siswa di kelas eksperimen

Berdasarkan analisis observasi guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua, didapat rata-rata persentase pelaksanaan 100% dengankriteria "Sangat Baik". Artinya guru telah melaksanakan pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutup pembelajaran dengan baik yaitu sesuai dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang terdapat pada langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan siswa juga telah mengikuti pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutup pembelajaran dengan baik.

2. Observasi guru dan siswa di kelas kontrol

Berdasarkan analisis observasi guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua, didapat rata-rata persentase pelaksanaan 100% dengankriteria "Sangat Baik". Artinya guru telah melaksanakan pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutup pembelajaran dengan baik yaitu sesuai dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang terdapat pada langkah-langkah penerapan model pembelajaran konvensional dan siswa juga telah mengikuti pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutup pembelajaran dengan baik.

3. Hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah pembelajaran di kelas eksperimen (*pretest* dan *posttest*)

Sebelum sampel penelitian diberi perlakuan, terlebih dahulu guru memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa kelas VIIID sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 orang. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen 39,03 dimana terdapat 31 siswa atau 100% yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Analisis hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari hasil *pretest* ditemukan kemampuan awal siswa dalam menjawab soal-soal yang mengukur hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen masih rendah. Semua siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) kelas ekpserimen sebesar 82,58 dimana terdapat 26 siswa atau 83,87% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 5 siswa atau 16,13% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil tes pada siswa kelas VIIID Sekolah Menengah Pertama Neheri 2 Kelam Permai di kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai dengan kategori "Tinggi". Hasil ini didukung beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Teams Game Tournamnet* (TGT) dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian Kusriani (2015: 100), menuliskan bahwa "penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik".

4. Hasil Belajar kognitif siswa sebelum dan setelah pembelajaran di kelas kontrol (*pretest* dan *posttest*)

Sebelum sampel penelitian diberikan perlakuan, terlebih dahulu guru memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa kelas VIIID sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 orang. Rata-rata *pretest* kelas kontrol 46,67. Dari rata-rata nilai *pretest* membuktikan bahwa siswa dalam menjawab soal-soal yang mengukur hasil belajar kognitif siswa masih rendah, kemudian belum ada siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 78,67 dimana terdapat 22 orang siswa atau 73,33% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 9 siswa atau 30% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 4.6. Hasil tes pada siswa kelas VIIIC Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai di kelas kontrol mengalami kenaikan nilai dengan kategori "Tinggi".

5. Pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa

Pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang diukur berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai uji $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ atau nilai $1,76 \geq 1,74$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Siswa yang mendapatkan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapat pengajaran konvensional. Rata-rata siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang sebesar 82,58 lebih tinggi dibandingkan siswa yang mendapat pengajaran konvensional dengan rata-rata sebesar 78,67.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa yaitu tidak terlepas dari tahap-tahap pada *Teams Game Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian kelas yang mana guru menyampaikan materi secara singkat dan siswa diharapkan benar-benar memperhatikan guru dalam penyampaian materi dengan serius selama pengajaran sebab setelah itu mereka harus mengerjakan lembar kerja siswa dan melaksanakan turnamen dengan sebaik-baiknya dengan skor akan menentukan skor kelompok mereka.

Tahap berikutnya belajar tim, pada tahap ini siswa dibentuk menjadi kelompok belajar yang beranggotakan 4 orang dalam satu kelompok. Pada tahap ini siswa belajar bersama kelompoknya dan harus memastikan bahwa semua anggota kelompoknya harus benar-benar memahami materi yang telah disampaikan.

Selanjutnya, *turnament* pada tahap ini game dimainkan secara serentak oleh semua kelompok dan diturnamenkan sekaligus. Masing-masing anggota kelompok di pisah dari anggota kelompok aslinya untuk mengumpulkan poin pada pelaksanaan *turnament*.

Tahapan terakhir yaitu rekognisi tim guru meminta siswa mengumpulkan lembar skor permainan untuk menentukan skor tim dan menyiapkan sertifikat tim kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan kategori tim super, sedangkan untuk tim sangat baik diberikan hadiah berupa buku dan untuk tim baik diberikan tepuk tangan.

Teams Game Tournament (TGT) melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan membantu siswa untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2009). Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Rosmilasari, Wyn. Suhardi dan Wyn Wiarty, 2014) menjelaskan bahwa teka-teki silang dapat memberikan

pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Kusrini, 2015) menjelaskan bahwa rata-rata hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif lebih baik dari siswa yang belajar dengan model ceramah. Selain itu penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Putu Andi Surya Prayoga, Ayu Eka Budiartaningih dan Nyn. Arcana, 2014) bahwa terdapat hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

6. Angket respon siswa

Lembar angket digunakan untuk melihat respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang. Lembar angket disebar di kelas eksperimen dengan jumlah responden 31 orang yang diberikan setelah siswa melaksanakan tes akhir.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan "Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan sub masalah penelitian, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang di kelas VIIID Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai sebagai kelas eksperimen berjalan sangat baik. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase aktivitas guru pertemuan pertama dan kedua sebesar 100%. Rata-rata persentase aktivitas siswa kelas eksperimen sebesar 100% berkriteria "Sangat Baik"; (2) Proses pembelajaran konvensional ceramah bervariasi di kelas VIIC Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai sebagai kelas kontrol berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase aktivitas guru pertemuan pertama dan kedua sebesar 100%. Rata-rata persentase aktivitas siswa kelas kontrol sebesar 100% berkriteria "Sangat Baik"; (3) Hasil belajar tes awal (*pretest*) diberikan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang pada kelas eksperimen pada materi sistem pencernaan diperoleh nilai rata-rata 39,03 dengan kategori "Sangat Kurang". Setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang maka dilakukan tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata 82,58 dengan kategori "Tinggi"; (4) Hasil belajar kognitif siswa tes awal (*pretest*) diberikan sebelum diterapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada materi sistem pencernaan diperoleh nilai rata-rata 46,67 dengan kategori "Kurang". Setelah menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol maka dilakukan tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata 78,67 dengan kategori "Tinggi"; (5) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ pada $\alpha=0,05$ diperoleh nilai $Z_{hitung} = 1,76$ dan $Z_{tabel} 1,74$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga; (6) Respon siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017 sangat kuat, dengan persentase rata-rata 98% .

REFERENSI

- Astrissi, G., Sukardjo., dan Hastuti, B.(2014). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang Disertai Media Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo.*Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2).
- Kusrini. (2015). *Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA pada pokok Bahasan Sel*. Skripsi tidak diterbitkan. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Prayoga, dkk. (2014). "Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Sisa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumatera Barat Tahun Ajaran 2013/2014". Volume 2 No 3.
- Purnomo, dkk. (2009). *Biologi Kelas XI untuk SMA/MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosmilasari., Suhardi, W., dan Wiarty. W. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran MID Berbantuan Media Teka-teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timmur". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Slavin. E.R. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta