

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA TTS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Zakiyatu Maulidina^{a,1*}, Nuriman^b, Fajar Surya Hutama^c

^{a,b,c} Universitas Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia

¹ zakiyatudina@gmail.com

* Jalan Kalimantan No. 37, Jember, Jawa Timur, 68121

* Corresponding author

Informasi artikel

Sejarah artikel :
Submit : 30/04/2018
Revisi : 08/06/2018
Diterima : 06/07/2018

Kata kunci:

TGT,
Teka-teki Silang,
Hasil Belajar,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan pola pre-test post-test control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan kelas VB SDN Tegalgede 01 Jember. Analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan uji t-test. Berdasarkan hasil analisis data uji t-test menunjukkan bahwa nilai thitung yang diperoleh sebesar 5,798, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) 66 diperoleh sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa thitung > ttabel (5,798 > 1,996), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai post-test siswa dari kedua kelas. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 78,36, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 69,53. Selanjutnya dilakukan penghitungan uji keefektifan relatif, maka diperoleh hasil ER sebesar 47,22%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.

ABSTRACT

Key word:

TGT
Crossword Puzzle
Learning Outcomes

Effect of Cooperative Type TGT Learning Model Assisted by TTS Media Toward Student Learning Outcomes. This research aims to determine whether or not the influence of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) media assisted crossword puzzle to the result of science learning at 5th grade in SDN Tegalgede 01 Jember. This research is an experimental research with pretest-posttest control group design. The sample in this research is VA and VB class students in SDN Tegalgede 01 Jember. The data analysis is done by using t-test. Based on the result of the t-test shows that that the value of t-test count obtained is 5,798, while the t-table value at 5% significance level with degrees of freedom 66 obtained for 1,996. This indicates that t-test count > t-table (5,798 > 1,996), so that H₀ is rejected and H_a accepted. It can also be seen from the average post-test result of students from both classes. In the experimental class has an average of 78,36, while the control class has an average of 69,53. Furthermore, the calculation of relative affectiveness test, then obtained ER results of 47,22%. Based on the results of the analysis, it can be concluded that there is a significant influence of the use of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) is assisted by crossword puzzle media to the results of science learning at 5th grade in SDN Tegalgede 01 Jember.

Pendahuluan

Peningkatan mutu serta kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran. Pergeseran penting dalam dunia pendidikan harus segera direalisasikan, berawal dari pendekatan yang berpusat pada guru digantikan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, diupayakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Johnson dan Jonhson (dalam Van Wyk, 2011:183) mengemukakan,

“*Cooperative learning, as an instructional methodology provides opportunities for students to develop skills in group interactions and in working with others that are needed in today’s world*”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini, karena dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam berinteraksi dengan kelompok dan bekerja dengan orang lain.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di dalamnya terdapat kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang anggota yang heterogen (baik dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, ras maupun etnisitas) di mana siswa dapat belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dari pembelajaran kooperatif adalah dapat melatih siswa untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan kerjasama dan saling tolong-menolong, mengasah keterampilan komunikasi sosial antar siswa, serta melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memahami materi maupun mengerjakan tugas yang diberikan guru. Tujuan yang paling utama dalam pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan konsep, pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan yang dibutuhkan para siswa supaya mereka bisa memberikan kontribusi kepada kelompoknya serta diharapkan dapat menjadi anggota masyarakat yang bahagia kedepannya. Kelebihan model pembelajaran kooperatif adalah mudah untuk diterapkan, dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran, dan berlaku untuk semua tingkat/jenjang pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar (SD), di mana keseluruhan ilmunya mempelajari tentang alam beserta isinya. Menurut Samatowa (2011:6), alasan mata pelajaran IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah antara lain: IPA berfaedah bagi suatu bangsa sebab, IPA merupakan ilmu pengetahuan dasar teknologi, IPA dapat melatih kemampuan siswa agar berpikir kritis, pembelajaran IPA bukan bersifat hafalan belaka sebab IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh peserta didik, serta nilai-nilai pendidikan dalam mata pelajaran IPA dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan. Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA dengan menghafalkan konsep dan teori semata, siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya dengan menekankan pada pengalaman langsung mereka. Keterbatasan waktu, kurangnya sarana dan prasarana, serta kondisi kelas yang tidak memungkinkan menjadi alasan yang sering dikemukakan oleh guru. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka pembelajaran IPA di sekolah sebaiknya dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk memahami alam dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan model pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan, sehingga kebermaknaan proses pembelajaran IPA dapat tercapai.

Menurut Wahyuni, Bektiarso & Nuriman (2013:32), penggunaan model/metode yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum di lapangan, masih banyak ditemukan penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas pada kegiatan pembelajaran IPA di SD. Pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif di kelas masih belum terealisasikan secara optimal. Kurangnya pemvariasian model/metode pembelajaran yang dilakukan guru serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi inti dari permasalahan pada pembelajaran IPA di SD. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal latihan, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya siswa cenderung ramai dan cepat merasa bosan saat pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. Oleh karena itu, dengan pemvariasian model serta pemanfaatan media sebaik-baiknya dapat dijadikan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut agar hasil belajar IPA siswa meningkat secara optimal. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran IPA di SD yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Alasan memilih model pembelajaran TGT ini karena dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan

karakteristik siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa. Menurut van Wyk (2011:191-192), penggunaan model pembelajaran TGT juga dapat mempengaruhi prestasi belajar dan sikap siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka model pembelajaran TGT dapat mengaktifkan seluruh kegiatan siswa, menumbuhkan persaingan yang sehat, mengkondisikan situasi belajar yang menyenangkan karena dilakukan sambil bermain, mudah untuk diterapkan, berlaku untuk semua kelas dan semua mata pelajaran, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa di kelas.

Penelitian tentang model pembelajaran TGT sudah banyak dilakukan namun, perbedaannya pada penelitian ini divariasikan dengan penggunaan media Teka Teki Silang (TTS) dengan alasan sebagai berikut: (a) TTS menjadi media yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar; (b) efektifitas berpikir siswa menjadi meningkat; dan (c) penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar IPA siswa di Sekolah Dasar belum pernah dilakukan sebelumnya. Menurut Astrissi (2014:24), TTS merupakan suatu permainan yang terdiri atas kotak-kotak kosong berwarna putih di dalamnya terdapat huruf kunci yang membentuk suatu kata yang merupakan petunjuk jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan. Alasan media TTS dipilih karena dengan bermain di dunia kata-kata, dapat mengasah otak, menambah perbendaharaan kata, meningkatkan pengetahuan umum, serta mengembangkan daya berpikir anak. Dengan bermain dunia kata-kata pada permainan TTS juga dapat menguji pengetahuan, kecerdasan, dan ketelitian anak. Menurut Davis dkk., (2009:4-10) menyatakan bahwa penggunaan media teka teki silang dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, dengan penggunaan media TTS yang menekankan kegiatan belajar sambil bermain dapat menciptakan situasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian eksperimental dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD”.

Rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah “untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember ?”

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Masyhud (2016:138) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Jenis penelitian yang digunakan adalah *eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola penelitian eksperimental *pretest-posttest control group design*. Kelompok eksperimental dan kontrol sama-sama diberikan test awal (*pretest*), untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelompok. Langkah berikutnya kelompok eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan (*treatment*) yaitu hanya dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi, dan penugasan. Selesai perlakuan, kedua kelompok (eksperimental dan kontrol) dites lagi (*posttest*) dengan alat ukur yang sama, yaitu alat ukur yang digunakan dalam *pretest*.

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Tegalgede 01 Jember. Jumlah siswa kelas VA sebanyak 35 siswa, sedangkan jumlah siswa kelas VB sebanyak 33 siswa. Desain Penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

E: O₁ X O₂C: O₁ O₂

(Masyhud, 2016:155)

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

C : Kelompok kontrol

O₁: Observasi/Test awal (*pretest*)

X : Perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂: Observasi/Test akhir (*posttest*)

Hasil dan pembahasan

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis statistik *t-test*. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tegalgede 01 Jember tahun pelajaran 2017/2018. Data yang dianalisis adalah selisih (beda) nilai antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB). Berikut merupakan ringkasan data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.1 Ringkasan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N (jumlah siswa)	35	33
Jumlah nilai <i>pre-test</i>	1837	1734
Rata-rata nilai <i>pre-test</i>	52,49	52,55
Jumlah nilai <i>post-test</i>	2575	2164
Rata-rata nilai <i>posttest</i>	73,57	65,58
Rata-rata beda	21,09	13,03

Selisih (beda) nilai antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB), selanjutnya dianalisis dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 17.0. Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent Samples t-test* dengan menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh harga t_{hitung} sebesar 5,798, selanjutnya harga t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Diketahui nilai derajat kebebasan (df_a) adalah jumlah keseluruhan sampel dikurangi 2, yaitu $35 + 33 - 2 = 66$, kemudian nilai t_{tabel} dapat dihitung dengan program *ms.excel* menggunakan formula $\{=TINV(0,05;66)\}$, sehingga diperoleh harga t_{tabel} sebesar 1,996. Ketentuan hasil t_{hitung} adalah apabila analisis hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan apabila analisis hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,798 > 1,996$), dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi, terdapat pengaruh

antara hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tegalgede 01 Jember saat dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pokok bahasan gaya dan pesawat sederhana. Dalam penelitian eksperimen, kondisi atau keadaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol disamakan kecuali *treatment* yang akan diberikan pada waktu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalgede 01 Jember selama 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas VA sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas VB sebagai kelas kontrol tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Slavin, (2005:166), pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yaitu presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Langkah pertama model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah presentasi di kelas, di mana guru menjelaskan tentang materi yang akan dibelajarkan kepada siswa di depan kelas. Langkah kedua adalah *team* (kelompok belajar), di mana siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang beranggotakan 6-7 siswa secara heterogen (baik dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnisitas). Di sini semua anggota kelompok saling bekerjasama dan berperan aktif dalam mendiskusikan setiap butir-butir soal yang terdapat pada Lembar Kerja Kelompok (LKK). Langkah ketiga adalah *game* (permainan), guru kembali membagi siswa menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 6-7 siswa secara homogen (memiliki kemampuan akademik yang sama). Guru membagikan lembar teka teki silang dan kartu soal pada setiap meja turnamen, kemudian membacakan aturan permainan TGT di depan kelas.

Langkah keempat adalah *tournament* (pertandingan), di mana masing-masing kelompok homogen menempati meja turnamen dan melakukan kegiatan permainan sesuai aba-aba dari guru. Pada langkah ini pengaruh model kooperatif tipe TGT mulai terlihat, di mana kelas menjadi aktif dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung. Semua siswa sangat antusias dan semangat mengisi lembar TTS sehingga prosedur permainan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Selanjutnya langkah terakhir adalah *reinforcement* (penghargaan), di mana siswa yang berhasil menjawab/mengisi lembar teka teki silang dengan benar akan mendapatkan bintang dari guru. Kemudian guru mengakumulasikan berapa banyak bintang yang berhasil diperoleh masing-masing anggota kelompok dan kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak akan mendapatkan hadiah dari guru.

Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Awalnya guru menjelaskan materi kepada siswa di depan kelas, kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok belajar yang terdiri dari 6-7 siswa. Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban butir-butir soal yang ada pada LKK. Guru bertugas untuk mengontrol jalannya diskusi dan membimbing siswa-siswa untuk ikut berpartisipasi aktif bekerjasama dengan kelompok belajarnya. Di akhir pembelajaran sebagai pemantapan konsep, siswa juga diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dikerjakan secara individu.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diketahui dengan cara menganalisis data skor hasil tes siswa kelas VA dan VB yang berupa nilai *pre-test* dan *post-test*. Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas dijadikan sebagai acuan untuk menganalisis perhitungan uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 17.0 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember, dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adanya perbedaan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 21,0857 dan kelas kontrol sebesar 13,0303, dimana hal itu menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga dapat dinyatakan

bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Pernyataan di atas sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ernawati, Putra & Suadnyana (2012) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi Badung" yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh hasil rata-rata kelompok eksperimen sebesar 78,36 dan kelompok kontrol sebesar 69,53, kemudian diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,67$ dan $t_{tabel} = 2,00$, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,67 > 2,00$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi Badung Tahun Ajaran 2012/2013.

Hasil belajar pada kedua kelas dapat dijadikan indikator untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran. Dari hasil perhitungan uji keefektifan relatif diperoleh ER sebesar 47,22%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif sebesar 47,22% dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sisanya 52,78% dipengaruhi oleh faktor lain selain model TGT. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti yang dijelaskan oleh Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif, memiliki semangat dan antusias yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, serta terciptanya situasi pembelajaran yang menyenangkan karena penyajian materi dilakukan dengan aktivitas permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Darmodjo (dalam Joniansyah, 2012), yang menyatakan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar antara lain: (1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3) senang bekerja dalam kelompok, (4) senang merasakan/melakukan sesuatu secara langsung, (5) cengeng, (6) senang diperhatikan, dan (7) senang meniru. Hal senada juga dinyatakan oleh Dessty, Haryono & Saputro (2014:173) yang menyatakan bahwa, belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa sebab penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu jika proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan permainan, maka siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen, siswa dapat belajar bagaimana menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, serta berusaha untuk memberikan kontribusi prestasi yang baik dalam kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Takhqiqi (dalam Joniansyah, 2012), yang menyatakan bahwa kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu meningkatkan gairah/semangat siswa untuk belajar, siswa menjadi lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar siswa lebih tinggi, dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berbanding terbalik dengan pembelajaran pada kelas kontrol, di mana pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Pada saat apersepsi di awal pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan terlihat siap untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat guru melakukan percobaan di depan kelas, siswa juga terlihat sangat antusias. Pada kegiatan berikutnya, pembelajaran mulai tidak berjalan optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa mulai kurang merespon dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Setelah itu guru memberikan LKK dan menyuruh siswa untuk berdiskusi kelompok, terlihat siswa mulai bosan dan beberapa siswa sibuk

sendiri mengganggu siswa lainnya sehingga kondisi kelas menjadi ramai. Kemudian pada saat guru memberikan tugas LKS, siswa terlihat merasa kurang tertarik dan kurang gairah untuk mengerjakannya.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mempunyai kelebihan namun juga memiliki kelemahan. Kelemahan model TGT pada saat proses pembelajaran yaitu memerlukan waktu yang cukup lama sehingga seringkali melewati batas waktu yang telah ditentukan. Adapun upaya untuk meminimalisir kelemahan tersebut adalah dengan mengatur dan membagi waktu lebih matang pada setiap kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan lebih optimal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis yang telah diperoleh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan pesawat sederhana di SDN Tegalgede 01 Jember.

Simpulan

Dari hasil penghitungan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga t_{hitung} sebesar 5,798 dan t_{tabel} sebesar 1,996, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,798 > 1,996$, dengan $db_d = 66$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain dilakukan perhitungan t_{hitung} , dilakukan juga perhitungan untuk uji keefektifan relatif. Setelah dilakukan perhitungan uji keefektifan relatif, maka diperoleh hasil ER sebesar 47,22%. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.

Referensi

- Astrissi, D. O. S. A. G., JS.Sukardjo, dan B.Hastuti. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2): 22-27. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3352> [Diakses pada 6 Agustus 2017].
- Davis, T. M., B. Shepherd, dan T. Zwiefelhofer. 2009. Reviewing for Exams: Do Crossword Pezzles Help in the Succes of Student Learning?. *The Journal of Effective Teaching*. 9(3): 4-10. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092108.pdf> [Diakses pada 2 Agustus 2017].
- Desstya, A., Haryono, dan S.Saputro. 2012. Pembelajaran Kimia dengan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*. 1(3): 177-182. <https://core.ac.uk/download/pdf/12346386.pdf> [Diakses pada 6 Agustus 2017].
- Ernawati, D., A.Putra, dan Suadnyana. 2012. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi Badung. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/974/844> [Diakses pada 20 September 2017].
- Joniansyah. 2012. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SDN 12 Pontianak Selatan.

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/456/493>. [Diakses pada 20 September 2017].

Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

van Wyk, M. M. 2011. The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economic Education Students. *The Journal of Social Science*. 26(3): 183-193.

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09718923.2011.11892895> [Diakses pada 2 Agustus 2017].

Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., dan Nuriman. 2013. Pengaruh *Contextual Teaching and Learning* melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kesilir 01 Wuluhan Jember. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/63005> [Diakses pada 6 Agustus 2017].