

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI (POKOK  
BAHASAN EKOSISTEM DI SMP NEGERI 14 JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013)**

**Putri Wahyu Kinanti<sup>7</sup>, Joko Waluyo<sup>8</sup>, Slamet Hariyadi<sup>9</sup>**

*Abstract.* Education is a process of interaction that encourages learning. An appropriate media method is needed to achieve the objectives based of the material. The inappropriate method will influence the students' achievement. It will influence the students motivation and make the student lazy to study. The teaching learning process of SMPN 14 Jember was centered to the teacher, meanwhile the students were not active and feel bored in the teaching learning process. From those reasons, an appropriate method is needed. One of the appropriate method that used was Teams Games Tournament (TGT) by crossword puzzle's game. This research was intended to know the effect of using TGT by crossword puzzle's game concerning to the students' motivation and their achievement at SMPN 14 Jember in the 2012/2013 academic year. Based on the result of research was conducted, the use of TGT method had significant by effect concerning to the students' motivation and their achievement of class VII of SMPN 14 Jember. The students' motivation was increased from the first cycle to the second cycle. The aspects of attitude increased by 2,11 (7,07%), the aspects of relevance increased by 3,29 (10,96%), the aspects of confidence was 4,95 (16,49%), and the aspects of satisfaction increased by 2,69 (8,29%). While the average of the students' result in the affective domain was 23,7%, while the cognitive domain was 15,8.

*Key Words :* TGT, crossword puzzles, motivation, learning outcomes.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Dengan adanya proses belajar mengajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa (Dimiyati dan Mujiono, 2002). Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan adanya ketepatan guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi cara belajar siswa. Siswa cenderung kurang bersemangat dan cepat bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut timbul akibat kurangnya kemampuan guru dalam menguasai pelajaran yang diberikan kepada siswa. Akibatnya siswa malas untuk belajar (Slameto, 1991). Sering kali ditemui masalah dalam pembelajaran terdapat pada motivasi siswa yang kurang, sehingga mengakibatkan hasil

---

<sup>7</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P.MIPA FKIP Universitas Jember

<sup>8</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P.MIPA FKIP Universitas Jember

<sup>9</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P.MIPA FKIP Universitas Jember

belajar yang juga kurang maksimal. Peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran dapat dicapai melalui pembelajaran kooperatif yang membawa siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil sehingga siswa bisa saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2005).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA Biologi kelas VII D SMP Negeri 14 Jember, diketahui bahwa seringkali guru menggunakan sistem pembelajaran dengan metode ceramah. Metode ceramah yang sering dipakai guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan. 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 (Isjoni, 2009). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif, model ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin dengan skor timnya (Slavin, 2005).

TTS merupakan tehnik pembelajaran siswa yang lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. TTS juga dapat mengembangkan intuisi siswa untuk berupaya memahami lebih banyak kosakata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran. Dengan demikian, selain dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa juga dapat dipahami secara mendalam serta merupakan tehnik mengasah ketajaman berfikir (Susilaningsih, 2009). Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang di kelas VII SMP Negeri 14 Jember tahun pembelajaran 2012/2013; (2) meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan TTS di kelas VII SMP Negeri 14 Jember tahun pembelajaran 2012/2013.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran ini pada siswa kelas VII SMPN

14 Jember. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu dengan 2 kali siklus yang masing-masing siklus dari tahapan perencanaan, pelaksanaan observasi dan refleksi. Hal ini bertujuan agar dalam proses belajar mengajar diharapkan hasil belajar dapat mencapai ketuntasan. Siklus pertama dipakai sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua, sedangkan siklus kedua dilakukan untuk meyakinkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan untuk membuktikan bahwa pelajaran dapat digunakan dalam indikator yang berbeda dalam materi yang sama. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, dokumentasi, metode wawancara, tes dan angket.

Penelitian ini menggunakan alur yang dimulai dengan langkah yang terdapat dalam TGT, dengan sedikit perubahan disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi serta kondisi yang ada di lapangan. Adapun analisis data yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dengan menggunakan angket ARCS dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan rumus:

$$Pm = R2 - R1$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan Pendahuluan, dari hasil observasi diketahui bahwa dalam menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penugasan.

### 1. Tahap pelaksanaan siklus I

Nilai ketuntasan hasil belajar dari ranah afektif dan kognitif, dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1 Persentase hasil belajar ranah afektif dan kognitif

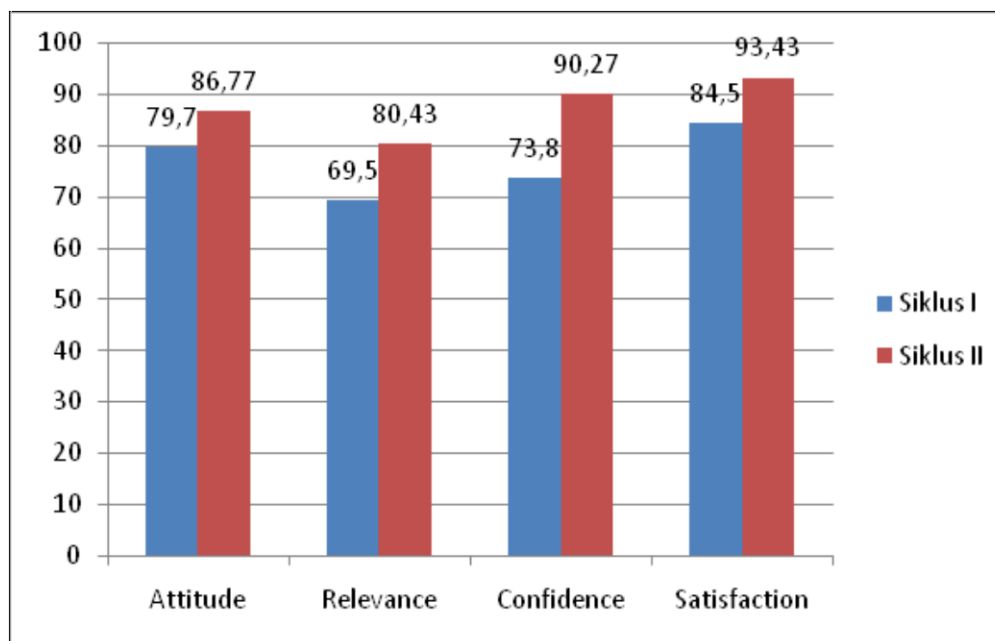
ranah	Skor rata-rata siklus I	Persentase siklus I (%)	Skor rata-rata siklus II	Persentase siklus II (%)	Persentase peningkatan
Afektif	75	71	82,7	94,7	23,7
Kognitif	75	76,3	80	92,1	15,8

Hasil peningkatan motivasi sebelum dilaksanakan siklus I dan sesudah siklus II maka perlu diadakan analisis. Analisis motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Peningkatan motivasi belajar siswa

Aspek	Rata-rata capaian pra siklus I	Persentase capaian pra siklus I (%)	Rata-rata capaian pasca siklus II	Persentase capaian pasca siklus II (%)	Peningkatan rata-rata capaian	Persentase peningkatan (%)
<i>Attitude</i>	23,92	79,7	26,03	86,77	2,11	7,07
<i>Relevance</i>	20,84	69,5	24,13	80,43	3,29	10,96
<i>Confidence</i>	22,13	73,8	27,08	90,27	4,95	16,47
<i>Satisfaction</i>	25,34	84,5	28,03	93,43	2,69	8,93

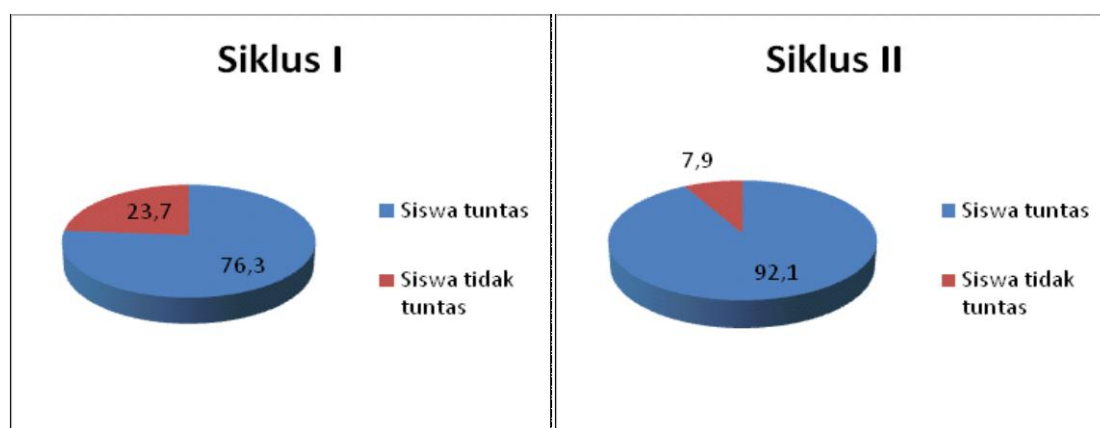
Peningkatan motivasi belajar siswa yang diperoleh dari Tabel 2 perlu diperjelas dengan gambar. Adapun gambar peningkatan motivasi belajar siswa diperjelas dengan Gambar1.



Gambar 1. Histogram peningkatan motivasi belajar

Gambar 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan pada setiap aspek *attitude*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Peningkatan motivasi belajar ini terjadi karena siswa lebih senang belajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan permainan TTS, yang terbukti dengan adanya peningkatan persentase pada ranah afektif dan psikomotor sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan secara klasikal. Pada akhir siklus I terdapat 29 siswa yang mendapat  $\geq 75$  atau tuntas 76,3%. Sedangkan pada akhir siklus II terdapat 35 siswa yang mendapat  $\geq 75$  atau tuntas 79.5%. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II sebesar 15,8%. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II diperjelas dengan Gambar 2.



Gambar 2 Histogram ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II

Gambar 2 menunjukkan bahwa dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh model pembelajaran TGT dengan permainan TTS yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan TTS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tindakan pendahuluan adalah observasi proses belajar mengajar, wawancara terhadap guru dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi yang sebelumnya. Kemudian memberikan angket ARCS sehingga diperoleh data hasil pembelajaran IPA Biologi.

#### 1. Siklus I

Peningkatan motivasi belajar pada siklus I menggunakan angket motivasi belajar. Angket motivasi ini terdiri dari empat aspek, yaitu *attitude*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Aspek *attitude* persentase capaian pra siklus sebesar 79,7%, dan untuk rata-rata capaian pra siklusnya sebesar 23,92. Untuk aspek *relevance* persentase capaian siklusnya 69,5% dengan rata-rata capaian pra siklus sebesar 20,84. Aspek *confidence* persentase capaian pra siklus 73,8% sedangkan rata-rata capaian pra

siklusnya sebesar 22,13%, dan aspek yang terakhir aspek *satisfaction* persentase capaian pra siklus 84,5% dengan rata-rata capaian pra siklus 25,34.

Hasil belajar ranah kognitif dan afektif siswa setelah dilaksanakan tindakan mengalami peningkatan. Hasil rata-rata nilai kognitif pada tes siklus I adalah 75, sedangkan rata-rata nilai ulangan harian pada materi sebelumnya adalah 66. Jumlah siswa yang tuntas pada tes kognitif di akhir siklus I mengalami peningkatan daripada ulangan harian pada materi sebelumnya. Pada ulangan harian sebelumnya, hanya tuntas 39,4% atau 15 siswa yang mendapat  $\geq 75$ , sedangkan pada tes akhir siklus I sebanyak 76,3% atau 29 siswa mendapat  $\geq 75$ . Sehingga peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebesar 36,9%. Ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I sebesar 76,3%, hasil ini sudah melebihi ketuntasan klasikal yang ditetapkan SMPN 14 Jember. Tetapi masih perlu diadakan siklus II untuk memberikan bimbingan dan motivasi pada siswa agar bisa saling bekerjasama dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru.

Hasil belajar ranah afektif pada siklus I, skor rata-rata nilai afektif sebesar 76,8 dan persentase siklus I sebesar 71%. Hasil belajar ranah afektif tersebut sudah memenuhi standart ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebesar 75% tetapi masih perlu diadakan siklus II untuk pematapan hasil.

## 2. Siklus II

Pada siklus II, hasil data yang diperoleh dari siklus I ke siklus II. Aspek *attitude* persentase capaian pra siklus sebesar 79,7 %, dan untuk rata-rata capaian pra siklusnya sebesar 23,92 mengalami peningkatan sebesar 2,11 atau 7,07% dari siklus I ke siklus II. Aspek *relevance* juga mengalami peningkatan. Besar peningkatan pada aspek *relevance* dari siklus I ke siklus II yaitu 3,29 atau 10,96%. Pada aspek isi siswa mampu memahami materi, pemahaman materi terjadi karena siswa mengerti dengan materi yang diterangkan dan siswa bisa mengerjakan tugas individu dan kelompok, proses pembelajaran tersebut membuat siswa memiliki dorongan semangat yang tinggi untuk belajar.

Aspek *confidence* mengalami peningkatan yang lebih besar dibanding aspek-aspek yang lain, karena siswa lebih merasa percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Peningkatan aspek *confidence* sebesar 4,95 atau 16,47%. Aspek *satisfaction* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 2,69 atau 8,93%. Siswa memiliki kepuasan terhadap pembelajaran

menggunakan model pembelajaran TGT dengan permainan TTS. Siswa puas dengan pembelajaran yang membuat mereka merasa senang, karena dalam pembelajaran ini siswa berdiskusi dengan teman-temannya yang dalam satu kelompok terdapat teman yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah sehingga jika ada siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok bisa meminta bantuan kepada siswa yang lebih pintar dalam satu kelompok .

Hasil belajar siswa ranah afektif dan kognitif pada siklus II dapat dilihat pada hasil observasi selama proses pembelajaran. Pada siklus II ranah afektif mengalami peningkatan sebesar 23,7% dari 71% di siklus I menjadi 94,7% di siklus II. Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I lebih baik jika dibandingkan dengan hasil ulangan harian pada materi sebelum. Pada ulangan harian materi sebelumnya hasil belajar siswa yang tuntas secara klasikal sebesar 39,6%. Pada siklus I hasil belajar siswa yang tuntas secara klasikal sebesar 76,3%. Peningkatan hasil belajar sebesar 37,03%. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang mendorong motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I sudah memenuhi standar ketuntasan klasikal tetapi masih perlu dilakukan penelitian ke siklus II agar hasil yang didapat lebih maksimal .

Hasil belajar ranah kognitif yang diukur melalui tes di setiap akhir siklus mengalami peningkatannya sebesar 15,8%. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 76,3% dapat meningkat pada siklus II menjadi 92,1%. Persentase ini sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan SMP Negeri 14 Jember yaitu 75% sehingga siklus dihentikan. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal ini terjadi karena pada siklus II pembelajaran berjalan lancar, siswa tertarik pada penjelasan guru dengan menggunakan media video/animasi sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa model pembelajaran TGT dengan permainan TTS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT dengan permainan TTS meningkatkan motivasi belajar pada aspek *attitude* sebesar 7,07%, *relevance* sebesar 10,96%, *confidence* sebesar 16,47%, dan *satisfaction* sebesar 8,93%. Model pembelajaran TGT dengan permainan TTS juga meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 15,8%.

Model pembelajaran TGT dengan permainan TTS cocok diterapkan pada siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Jember pada pokok bahasan ekosistem. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran biologi setelah siklus II berakhir. Guru cukup tertarik model pembelajaran TGT dengan permainan TTS yang diterapkan dalam pembelajaran biologi sehingga membuat siswa menjadi aktif karena siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan TTS pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII D SMP Negeri 14 Jember dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan persentase motivasi dan hasil belajar.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Jember tahun ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan permainan TTS mengalami peningkatan dari pra siklus I ke pasca siklus II. Pada aspek *attitude* mengalami peningkatan sebesar 2,11 (7,07%), aspek *relevance* meningkat sebesar 3,29 (10,96%), aspek *confidence* meningkat sebesar 4,95 (16,47%), dan aspek *satisfaction* meningkat sebesar 2,69 (8,29%). Sedangkan untuk hasil belajar siswa kelas VII D pada pokok bahasan ekosistem mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada ranah afektif meningkat sebesar 23,7%, dan ranah kognitif meningkat sebesar 15,8%.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran tipe TGT pada materi ekosistem untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat berjalan lancar maka diperlukan kesiapan guru dalam proses pengajaran serta kemampuan guru dalam mengelola kelas. Bagi Siswa, belajar dapat dilakukan sambil bermain tetapi dengan diikuti aktivitas belajar yang sungguh-sungguh sehingga hasil belajar bisa menjadi lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta (2002)



- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Natalia, N. 2008. "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS (Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Stail Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011)." Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Susilaningsih, E. 2009. Efektivitas Penerapan Teka-Teki Silang pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan di SMP Islam 2 Mondokan. *Jurnal Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

