

**PENGARUH METODE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)
BERBANTUAN MEDIA *WORD SQUARE* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Masmu'ah¹⁾, Hunaepi²⁾, Laras Firdaus³⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP Mataram

^{2&3} Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP Mataram

Email: doankmazzmoeachahmad@gmail.com, hunaepi@ikipmataram.ac.id

larasfirdaus@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini merupakan *quasi* eksperimen dengan menggunakan rancangan *posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Gunungsari yang berjumlah 4 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mengacu pada normalitas dan homogenitas sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan RPP, angket motivasi dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (78,25% dan 72,75%). Dari hasil analisis uji normalitas dan homogenitas diperoleh kedua kelas terdistribusi normal dan homogen. Analisis data dilakukan dengan *t-test polled varian* pada signifikansi 5%. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 83,2 dan kelas kontrol sebesar 74,8. Uji-t menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan nilai ($t_{hitung} = 3 > t_{tabel} = 1,6788$). Dari hasil perhitungan *Effect Size* (ES) terhadap motivasi belajar siswa diperoleh harga *effect size* sebesar 0,63 dengan kriteria sedang, dan hasil perhitungan *effect size* terhadap hasil belajar kognitif siswa adalah 0,83 dengan kriteria besar. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square* memiliki pengaruh yang sedang terhadap motivasi belajar siswa dan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: TGT (*Teams games Tournament*), *Word Square*, Motivasi, Hasil belajar Kognitif

Abstract: Therefore, researcher using Teams Games Tournament (TGT) with word square media to solve these problems. The purpose of this research is to determine the effect of TGT method with word square media on students motivation and cognitive learning outcome. This research is quasi experiment with posttest only control group design. Population in this research is all students 11 natural science of senior high school 1 Gunung Sari, that is consist of 4 classes. Purposive sampling is a technique was used in this research, that is refers to normality and homogeneity sample. Instruments used in this research is sheet of learning feasibility, motivation questionnaire, and test sheet. The result of this research showed that the average of student learning motivation of experimental class is higher than class control (78,25% > 72,75%). From the analysis normality and homogeneity test, showed that the both class (experimental and control) was normality distributed and homogenous. Data analysis was done by t-test polled variance on the 5% level of significance, and the result show that the average of learning outcome experimental class is 83,2, and class control is 74,8. T-test showed that, t-value = 3 and t-critical = 1,6788 (t-value > t-critical). Base on effect size (ES) analysis on student learning motivation obtained 0,63, with medium category, and the ES of students cognitive learning outcome is 0,83, with high category, and it showed that the TGT with word square media has medium effect on student learning motivation and high effect on student cognitive learning outcome.

Key word: Teams Games Tournament (TGT), Word Square, Motivation, Cognitive Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Tantangan abad 21 ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi yang diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan di

masyarakat. Fakta menunjukkan bahwa berbagai tindakan manusia memberikan dampak yang besar pada berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan cara

pembelajaran yang dapat menyiapkan siswa untuk paham IPA secara utuh; mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif; dapat berargumentasi secara benar; dan yang tidak kalah penting adalah kemampuan berpikir secara komprehensif dalam memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata (Depdiknas, 2011). Tuntutan-tuntutan kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa tentunya tidak akan dapat dicapai tanpa didukung oleh adanya motivasi-motivasi yang dimiliki oleh siswa. Motivasi-motivasi tersebut dapat bersumber dari diri siswa dan juga dapat bersumber dari eksternal diri siswa seperti model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Secara garis besar IPA (biologi) memiliki tujuan-pelajaran yaitu agar siswa memiliki kemampuan yang meliputi: 1) meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, 2) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, 4) melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi, 5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam, 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan 7) meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya (BSNP, 2006).

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPA (biologi) tersebut maka proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajarkan IPA melalui proses berinkuiri dan melalui pembelajaran yang menyenangkan, untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang memudahkan siswa dalam memahami materi-materi biologi yang di ajarkan.

Proses pembelajaran IPA/biologi, umumnya masih menggunakan pola pendekatan yang bersifat klasikal, guru lebih mendominasi proses pembelajaran dengan metode ceramah, membaca, mengerjakan

tugas-tugas dan latihan menjawab soal-soal, sedangkan siswa hanya duduk, mendengar, mencatat, menghafal dan mengerjakan latihan soal. Hunaepidan Laras Firdaus (2014) menyatakan bahwa pembelajaran IPA saat ini, masih dominan berorientasi *teacher centered* sehingga proses pembelajaran yang diperoleh siswa lebih banyak pada belajar tentang (*learning about thing*) dari pada belajar menjadi (*learning how to be*). Selain itu Proses pembelajaran IPA seperti ini menciptakan siswa yang hanya memahami IPA/biologi berupa fakta, konsep, prinsip, atau hukum dalam wujud pengetahuan deklaratif, sementara belajar tentang cara memperoleh informasi sains, cara sains dan teknologi bekerja, dalam wujud pengetahuan prosedural, termasuk kebiasaan bekerja ilmiah dengan menerapkan metode dan sikap ilmiah tidak bisa didapatkan.

Selain dari proses pembelajaran yang masih kurang pariatif, keberadaan sumber belajar atau bahan ajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa masih sangat terbatas, sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Media/ bahan ajar yang tersedia hanya dalam bentuk buku bacaan.

Kondisi di atas memiliki kesamaan dengan hasil observasi di SMA Negeri 1 Gunungsari, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah, dan hasil belajar kognitif siswa masih belum mencapai target yang di rencanakan. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya nilai ulangan harian siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Gunungsari, nilai rata-ratanya belum memenuhi KKM. Jumlah siswa yang memenuhi KKM kurang dari 85% dan dapat dikatakan bahwa kelas tersebut tidak tuntas secara klasikal. Adanya permasalahan tersebut diakibatkan karena proses pembelajaran yang dilakukan masih berorientasi pada guru, dan masih kurangnya inovasi-inovasi media pembelajaran yang interaktif yang dapat membangkitkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Kondisi atau temuan-temuan ini tentunya membutuhkan alternative yang dapat mengubah paradigam guru tentang proses pembelajaran pada matapelajaran IPA atau Biologi, yang mengarah pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun alternative tersebut adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran yang berorientasi pada siswa seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament), dan media pembelajaran seperti *word square*.

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda atau dalam kelompok yang heterogen. Sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan cara saling membantu atau berdiskusi. Fajri (2012) menyatakan bahwa TGT dilengkapi dengan Teka-Teki Silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan Sudiani (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran dengan media *Word Square* ini dapat membantu siswa berpikir secara efektif serta menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, karena model pembelajaran ini melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka peneliti telah melakukan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode TGT berbantuan media *word square* model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan *quasi experimental research* dengan variabel bebas metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Rancangan penelitian menggunakan *posttest-only control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Gunungsari tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 4 kelas. Dari populasi 4 kelas diambil 2 kelas sebagai sampel, yaitu XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan teknik *Purposive Sampling* yang mengacu pada homogenitas sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan RPP, angket motivasi siswa dan lembar tes soal pilihan ganda. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik

angket dan teknik tes. Analisis data yang digunakan meliputi uji keseimbangan, analisis uji prasyarat, dan uji hipotesis. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diukur maka, dianalisis dengan menggunakan *Effect Size* (ES) *Cohend's d*.

Teknik Analisis Data

1. Keterlaksanaan RPP
 keterlaksanaan RPP

$$= \frac{\text{skoryangdiperole h}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$
2. Motivasi Siswa
 Persentase motivasi

$$= \frac{\text{jumlah hskormotivasisiswa}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$
3. Hasil belajar kognitif

$$\text{nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$
 ((Nurkencana dalam Susilawati, 2015)
4. Uji Hipotesis

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2015)

5. Analisis Dampak Perlakuan

1. $d = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab}}$, dengan

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

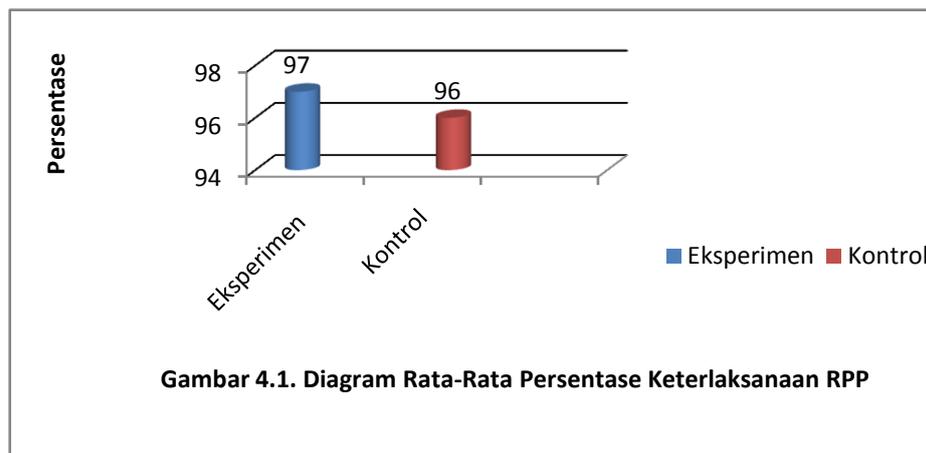
(Muslim, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Data penelitian diperoleh dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian dan pengolahan data serta pembahasan disajikan sebagai berikut:

A. Keterlaksanaan RPP

Data keterlaksanaan RPP diperoleh melalui hasil observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data observasi yang telah diperoleh dianalisis dan diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan oleh diagram batang di bawah ini;



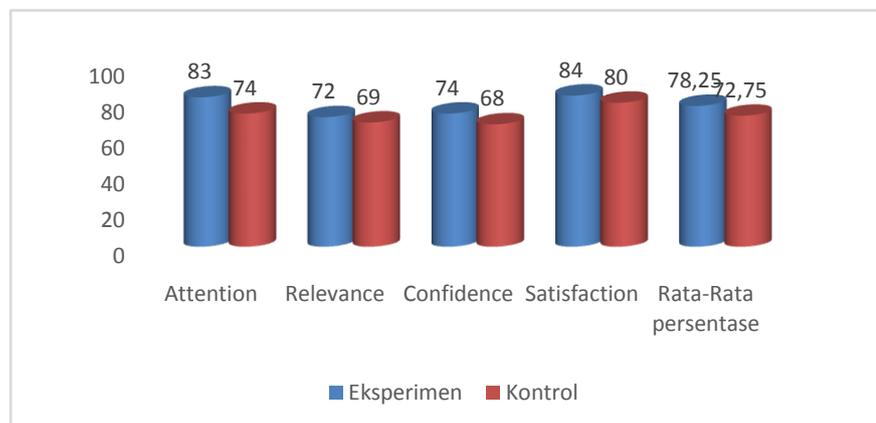
Gambar 4.1. Diagram Rata-Rata Persentase Keterlaksanaan RPP

Hasil observasi keterlaksanaan RPP pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa pembelajaran sudah sangat baik dengan rata-rata persentase keterlaksanaan sebesar 97%, begitu pula dengan kelas kontrol pertemuan pertama dan kedua dengan observer yang sama memperoleh rata-rata persentase keterlaksanaan sebesar 96% dan terkategori sangat baik, persentase keterlaksanaan yang tinggi ini dikarenakan langkah pembelajaran pada RPP yang telah disusun, sesuai dengan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas meskipun terdapat langkah pembelajaran yang kurang tepat. Persentase yang cukup tinggi ini dikarenakan beberapa faktor yaitu peneliti mampu

menggunakan alokasi waktu yang tersedia dengan sangat baik, sehingga tidak ada langkah pembelajaran yang tidak terlaksana, selain itu ketika peneliti menerangkan materi, siswa memperhatikan dengan seksama sehingga tidak banyak yang bertanya dan menghabiskan waktu.

B. Motivasi Siswa

Motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket motivasi yang diberikan setelah selesai pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun hasil analisis disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut;



Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dijelaskan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ada beberapa indikator yang digunakan yaitu: 1) *Attention* (adanya perhatian siswa terhadap pembelajaran), 2) *Relevance* (adanya relevansi atau keterkaitan bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari), 3) *Confidence* (adanya kepercayaan diri siswa), dan 4) *Satisfaction* (adanya kepuasan siswa setelah melalui proses pembelajaran).

Attention (adanya perhatian siswa terhadap pembelajaran) nilai persentase pada kelas eksperimen sebesar 83% dan berada pada kategori baik sekali, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 74% berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase respon siswa terhadap aspek *attention* (perhatian) pada kedua kelas mengalami peningkatan dan motivasi siswa berada dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan peneliti

mampu menarik perhatian siswa dengan cara menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, menggunakan ilustrasi berupa gambar-gambar, dan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan, serta menggunakan media *word square* ketika siswa mengerjakan latihan soal, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Relevance (relevansi/kegunaan), yaitu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui penerapan metode TGT berbantuan *word square* pada materi sistem reproduksi manusia, nilai persentase pada kelas eksperimen sebesar 72% dan kelas kontrol sebesar 69%, pada persentase tersebut masih bisa dikategorikan siswa memiliki motivasi yang baik, akan tetapi signifikansi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan siswa merasa pembelajaran ini sangat bermanfaat dan siswa dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan sebelum memulai pembelajaran peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.

Confidence (percaya diri), pada kelas eksperimen nilai persentase kepercayaan diri siswa sebesar 74% dan berada pada kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode TGT nilai persentase kepercayaan diri siswa sebesar 68% dan masih dapat dikategorikan baik. Artinya siswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk belajar, hal ini ditunjukkan dengan siswa merasa percaya diri mengikuti pembelajaran, siswa tidak banyak mengeluh bahwa mereka tidak memiliki kemampuan dalam mengerjakan ataupun menjawab soal yang diberikan, tidak

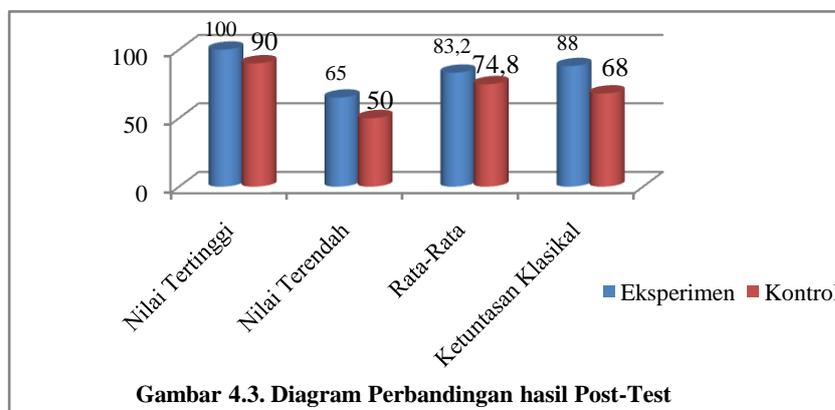
mudah menyerah ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, yakin dapat menjawab soal yang diberikan. Kepercayaan diri mereka timbul karena mereka mengaku pelajaran tidak terlalu sulit, dan penyampaian materi yang disajikan menarik perhatian siswa ditambah dengan penggunaan media *word square*. Hal-hal yang demikian menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat.

Satisfaction (kepuasan), pada kelas eksperimen nilai persentase kepuasan siswa sebesar 84% dan berada pada kategori baik sekali, sedangkan pada kelas kontrol nilai persentase kepuasan siswa sebesar 80% dan berada pada kategori baik. Tingginya persentase tersebut dikarenakan siswa merasa puas ketika berhasil menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat, selain itu kesadaran siswa akan pentingnya memperoleh penghargaan dalam belajar menyebabkan motivasi siswa meningkat.

Perbedaan persentase motivasi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa salah satunya faktor eksternal yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Berdasarkan kajian pustaka yang digunakan peneliti sebagai kajian yang relevan, diketahui bahwa media sebagai sumber belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif di ukur dengan menggunakan soal tes kognitif baik pada kelas control maupun eksperimen. Adapun hasil analisis data hasil belajar kognitif ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut;



Gambar 4.3. Diagram Perbandingan hasil Post-Test

Diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 83,2 untuk kelas eksperimen dan 74,8 untuk kelas

kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa pengaruh metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square* pada kelas eksperimen

sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini juga terbukti dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata yang tinggi ini dikarenakan beberapa hal, di antaranya kelebihan TGT dan *word square* itu sendiri. Kelebihan metode TGT(Tukiran, 2014) yaitu (1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi, mengemukakan dan menggunakan pendapatnya (2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi (3) Motivasi belajar siswa bertambah, sehingga berdampak pula pada peningkatan hasil belajar. Kelebihan *word square* yaitu (1) Kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar (2) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini selalu diikuti penjelasan guru, sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan (3) Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah di pahami dan diingat. Selain itu, model pembelajaran TGT berbantuan media *word square* dianggap baru oleh siswa sehingga mereka antusias untuk belajar menggunakan

model ini dan menyebabkan siswa menjadi lebih aktif ditambah dengan permainan *word square* yang membuat siswa tidak bosan di dalam kelas.

Hal ini didukung oleh pendapat Fadilah Qanitha (2013), terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran TGT dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi belajar kognitif. Hal ini sesuai dengan peranan media dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukannya prestasi belajar kognitif siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* mempunyai rata-rata sebesar 72,00. Sedangkan besarnya rata-rata prestasi siswa yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword* adalah 65,03. Apabila diukur dari hasil uji keseimbangan dimana keadaan awal siswa sudah seimbang, maka dapat dikatakan bahwa kelas yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *word square* memiliki prestasi yang lebih baik dibandingkan kelas yang dikenai pembelajaran TGT dengan permainan *crossword*.

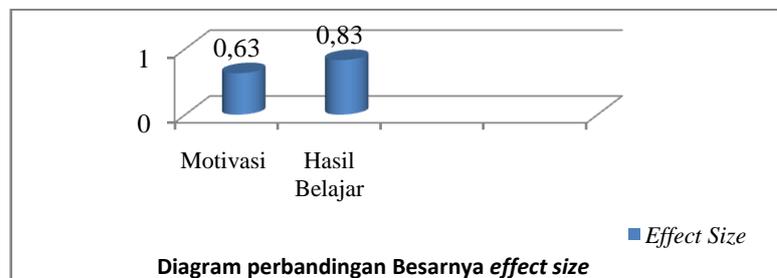
Tabel Hasil pengujian Hipotesis dengan Uji-t

Kelompok	Jumlah	t_{hitung}	t_{tabel}	α	Keputusan
Eksperimen	25	3	1,6788	0,05	Ha diterima
Control	25				

Dari hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 3 sedangkan nilai t_{tabel} dengan dk 48 pada taraf kepercayaan 5% sebesar 1,6788. Ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($3 > 1,6788$). Berdasarkan hasil uji hipotesis dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu Metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Analisis Dampak Perlakuan

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran metode TGT berbantuan media *word square* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa maka dilakukan perhitungan *Effect Size* (ES). Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan *Effect Size* (ES) dapat dilihat pada diagram berikut.



Dari hasil perhitungan *Effect Size* terhadap motivasi siswa diperoleh ES sebesar

0,63 yang termasuk dalam kriteria berpengaruh sedang, dengan kata lain metode TGT

berbantuan media *word square* hanya memberikan sumbangan sebesar 63% terhadap motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan *Effect Size* terhadap hasil belajar kognitif siswa diperoleh ES sebesar 0,83 yang termasuk dalam kriteria berpengaruh besar, dengan kata lain metode TGT berbantuan media *word square* memberikan sumbangan sebesar 83% terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Dampak yang besar tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu kelebihan dari metode TGT dan *word square* itu sendiri. Kelebihan model TGT yaitu (1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi, mengemukakan dan menggunakan pendapatnya (2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi (3) Motivasi belajar siswa bertambah, sehingga berdampak pula pada peningkatan hasil belajar. Kelebihan *word square* di antaranya (1) Kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar (2) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini selalu diikuti penjelasan guru, sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan (3) Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah di pahami dan diingat. Selain itu, metode pembelajaran TGT berbantuan media *word square* dianggap baru oleh siswa sehingga mereka antusias untuk belajar menggunakan model ini dan menyebabkan siswa menjadi lebih aktif ditambah dengan permainan *word square* yang membuat siswa tidak bosan di dalam kelas. Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut sehingga Ha diterima, dan dapat disimpulkan bahwa metode TGT berbantuan media *word square* memberikan pengaruh (efektivitas) yang positif dengan kriteria memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori baik. Akan tetapi persentase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control, selain itu metode TGT berbantuan media *word square* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar kognitif siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu: 1) Bagi guru, dapat menggunakan atau mengimplementasikan pembelajaran metode TGT (*Teams games Tournament*) berbantuan media *word square* sebagai alternatif dalam pembelajaran dan dapat menambah pengalaman bagi guru sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dengan melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada. 2) Bagi peneliti lain yang berminat mengadakan penelitian lebih lanjut dan sejenis dalam lingkup yang lebih luas, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bandingan dan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap penelitian yang akan dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. 2006. *Kurikulum pada Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2011. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA secara Terpadu*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama
- Fajri, L. 2012. *Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi dengan Teka-Teki Silang bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali pada Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012*. ISSN 2337-9995, JPK. Vol. 1 No. 1. Surakarta: FKIP UNS Surakarta. <http://jurnal.unimus.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2016.
- Hunaepi dan Firdaus. L. (2014) Pengembangan perangkat pembelajaran biologi Berorientasi *nature of science* untuk menumbuhkan Keterampilan proses sains siswa. *Bioscientist: Jurnal ilmiah biologi*, 2(2), 273-280
- Muslim, A. 2013. *Peningkatan Kemampuan Presentasi dan Disposisi Matematis Siswa SMP Melalui Penerapan Thingking Aloud Pair Problem Solving Disertai Hypnoteaching*

- (Hypno-Tapps). Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sudiani, N. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA Dengan Kovariabel Kemampuan Berpikir Kritis*. e-Journal MIMBAR PGSD. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. (Vol. 2 No. 1 Tahun 2014)Diakses pada tanggal 12 Januari 2016.
- Susilawati, N. 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Generative Learning (GL) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa pada Pokok Bahasan Koloid*. Skripsi. Mataram: IKIP Mataram.
- Tukiran, dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung. Alfabeta,