

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya

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

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian Titik Dwi Rahayu adalah terletak pada jenis penelitian, objek penelitian, tempat penelitian dan

⁶ Titik Dwi Rahayu, "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media TTS (teka-teki silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta" *Skripsi*, Universitas Sebelas Maret, 2008.

materi yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian yang digunakan oleh Titik Dwi Rahayu adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) pada kelas VIII SMP Negeri 7 tahun ajaran 2007/2008 di Surakarta pada materi zat adiktif dan psikotropika, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen) pada kelas VIII MTs Darul Ulum di Palangka Raya pada materi perkembangan manusia. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan yaitu persamaan pada model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik.

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

Adapun beberapa hasil penelitian lainnya adalah sebagai berikut.

1. Sugiartini (2006) Universitas Negeri Solo, dengan judul penelitian yaitu *Studi Komparasi Pengajaran Kimia Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournaments) dengan Media TTS (Teka-teki Silang) dan Kartu pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2005/2006*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik

dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif model *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran kooperatif model *teams games tournaments* (TGT) dengan media kartu pada materi pokok sistem periodik unsur dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,0777 > 1,66$ pada taraf signifikansi 5 % $dk = 74$.⁷

2. Bambang Kuswiyanto (2010) Universitas Negeri Malang, dengan judul *Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Islam 1 Batu*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar klasikal keseluruhan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20% dari 80% pada siklus I dan naik menjadi 100% pada siklus II. Ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,42 % dari 60,53% dan naik menjadi 78,95% pada siklus II. Rata-rata respon peserta didik terhadap pengembangan pembelajaran kooperatif model *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga sebesar 87,32% dengan tingkat keberhasilan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif model *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran ini dapat diterima oleh peserta didik dengan

⁷ Sugiartini, "Studi Komparasi Pengajaran Kimia Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan Media TTS (Teka Teki Silang) dan Kartu pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2005/2006", *Skripsi*, Solo: Universitas Negeri Solo, 2006.

baik terbukti rata-rata respon peserta didik terhadap pembelajaran ini sebesar 87,32%.⁸

3. Dewi Pratiwi dan Rini Muharani (2010) Universitas Tanjungpura, dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan dengan Media Molymod pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 4 Singkawang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu terlihat dari rata-rata skor pre-test dan post-test antara kedua kelas tersebut. Pada kelas kontrol skor rata-rata pre-test adalah 9,89 dan skor rata-rata post-test 20,18 sehingga terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 10,29. Sedangkan pada kelas eksperimen skor rata-rata pretes adalah 8,52 dan skor rata-rata postes adalah 23,15 sehingga terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 14,63. Dari perbandingan skor tersebut menunjukkan kenaikan skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dan perubahan selisih skor antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sebesar 4,34.⁹
4. Nopiyanti (2010) Universitas Pendidikan Indonesia, dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil peserta didik pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model

⁸ Bambang Kuswiyanto, "Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Islam 1 Batu", *Skripsi*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2010.

⁹ Dewi Pratiwi dan Rini Muharani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan dengan Media Molymod pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 4 Singkawang", *Skripsi*, Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2010.

pembelajaran kooperatif *teams games tournaments* (TGT) berbasis multimedia lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai dengan perlakuan *teams games tournaments* (TGT) lebih tinggi daripada kelas konvensional yaitu 78,7 sedangkan metode konvensional sebesar 66,8.¹⁰

5. Aris Vario Sanjoko (2012), Universitas Negeri Malang, dengan judul penelitian yaitu *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan media luar tangga yaitu 78 lebih tinggi daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa media ular tangga yaitu 73. Motivasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga lebih tinggi 76% daripada motivasi peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) tanpa media ular tangga (= 73%).¹¹

¹⁰ Nopiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Kumpulan Skripsi Pendidikan Ilkom UPI (Sidang Juli 2010)*, CSE 082010-004.

¹¹ Aris Vario Sanjoko, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang", *Skripsi*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2012

B. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

a) Pengertian Belajar

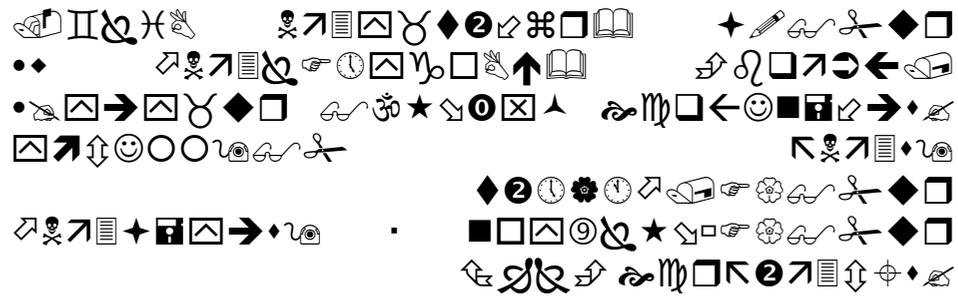
Menurut Oemar Hamalik, belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan makhluk hidup lain. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya. Selain itu senantiasa dilandasi oleh itikad dan tujuan tertentu.¹²

Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan belajar yang semata-mata bersifat hafalan.¹³

Dalam prespektif Islam menekankan fungsi kognitif (akal) dan fungsi sensori (indera-indera) sebagai alat-alat penting untuk belajar sangat jelas. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 78:

¹² Oemar Hamalik, *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito, 1990, h. 21

¹³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2003, h. 11-12



Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur".

Pandangan-pandangan Jean Piaget seorang psikolog kelahiran Swiss (1896-1960), dalam Wina Sanjaya mengatakan bahwa anak belajar sesuai dengan tahapannya. Pengalaman belajar menurut Piaget berlangsung dalam diri setiap individu melalui proses konstruksi pengetahuan. Oleh sebab itu, teori belajar Piaget terkenal dengan teori konstruktivistik. Menurut teori konstruktivistik bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.¹⁴

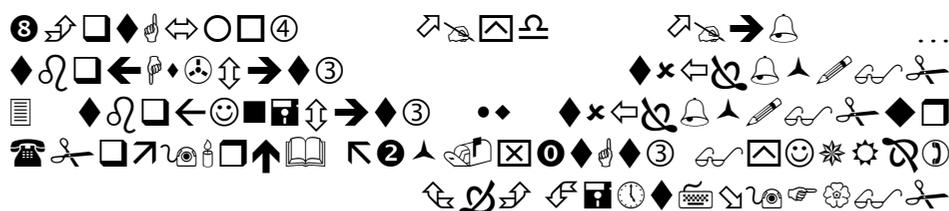
b) Pengertian Hasil Belajar

Secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Benyamin Bloom.¹⁵ Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan

¹⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009, h. 164

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, h. 22

psikomotorik.¹⁶ Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.¹⁷ Hasil belajar dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mereka memperoleh pengalaman belajar.¹⁸ Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9:



Artinya : “Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”

Penilaian hasil belajar biasanya hanya mengutamakan aspek kognitif karena proses pada aspek itulah yang langsung berpengaruh terhadap peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa proses kognitif itulah yang menjadi sasaran atau objek penilaian. Tak dapat ditolak bahwa di samping aspek kognitif, aspek lain (aspek afektif dan psikomotorik) juga merupakan hasil belajar yang harus diukur. Namun kedua hasil belajar tersebut tidak menjadi sasaran utama penilaian melainkan sebagai sasaran penunjang.¹⁹

¹⁶ *Ibid.*, h. 3.

¹⁷ *Ibid.*, h. 22

¹⁸ Nurdin, “Implementasi Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. IX, No. 1 April 2009, h. 117

¹⁹ Nana Sudjana, dkk, *Dasar-Dasar Penilaian Hasil Belajar*, Jakarta: Serajaya, 1982, h. 13

Aspek kognitif (*knowledge*) terdiri atas enam macam kemampuan dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks,²⁰ yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan yang berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- 2) Pemahaman mencakup kemampuan menangkap makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun program kerja.
- 6) Evaluasi mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan.²¹

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif

²⁰ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2003, h. 33

²¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 49

tipe TGT memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, bekerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²²

Pada model ini peserta didik ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-6 orang yang merupakan campuran menurut tingkat akademik, kinerja, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda.²³ Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.²⁴

a. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Pada dasarnya langkah-langkah pembelajaran tipe *teams games tournaments* (TGT) sama dengan langkah-langkah pembelajaran tipe STAD, hanya saja dilakukan modifikasi pada evaluasi dengan menggunakan turnamen yang berfungsi untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.²⁵ Menurut Slavin dalam Rusman, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dan

²² Fitri Handayani, "Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi", *Jurnal Penelitian Kependidikan*, TH. 20, No. 2, Oktober 2010 h. 169

²³ Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia", *Jurnal Ilmiah Exacta*, Vol. 2 NO.1 Mei 2009, h. 87

²⁴ Nopiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Kumpulan Skripsi Pendidikan Ilkom UPI (Sidang Juli 2010)*, CSE 082010-004, h. 22

²⁵ Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 270

penghargaan kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).²⁶

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Penyajian Kelas (<i>class presentation</i>)	Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas
Fase 2 Pembagian Kelompok (<i>Team</i>)	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Setiap kelompok dalam suatu tim mengerjakan LKPD untuk menuntaskan bahan ajar yang telah diterimanya. (lampiran 1.9 hal 128)
Fase 3 Permainan (<i>Game</i>)	Guru mempersiapkan jenis permainan akademik dan menjelaskan aturan permainan. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga orang peserta didik, tiap peserta didik mewakili tim yang berbeda
Fase 4 Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Guru mempersiapkan bahan turnamen yang dibutuhkan: Lembar penempatan meja turnamen, dengan penempatan meja turnamen yang telah diisi.
Fase 5 Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Menurut Slavin dan David De Vries, tahapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT), antara lain yaitu.²⁷

- 1) Presentasi kelas (*Class presentation*)
- 2) Pembagian kelompok (*Team*) berdasarkan peringkat peserta didik semester sebelumnya.

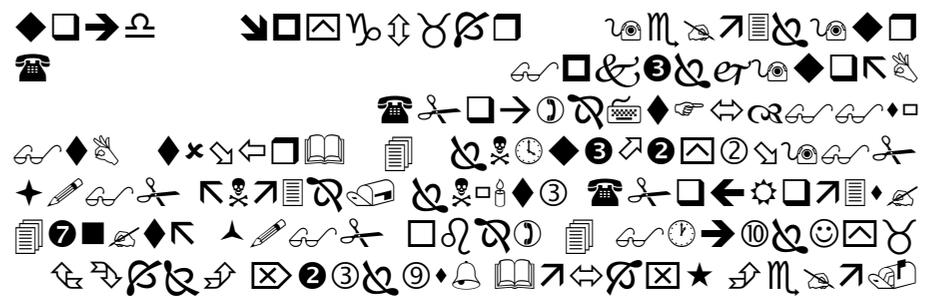
²⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011, h. 225

²⁷ Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia", h. 87

3) Turnamen Akademik

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung.²⁸

Turnamen akademik dilakukan untuk menguji pemahaman peserta didik setelah belajar berkelompok. Peserta didik dibagi ke dalam meja-meja akademik. Setiap meja akademik terdiri dari beberapa orang peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama tetapi mewakili kelompok-kelompok yang berbeda. (lampiran 1.10 hal 139). Jadi setiap peserta didik akan melakukan *game/turnaments* (lomba) untuk mewakili kelompok dalam memperoleh skor, sehingga kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan memperoleh *reaward* (hadiah). Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah (2): 148 tentang berlomba-lombalah dalam melakukan kebaikan, yaitu sebagai berikut:



Artinya: “Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”

²⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung:Nusa Media, 2009, h. 168

4) Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Skor masing-masing dihitung berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok di meja turnamennya masing-masing.²⁹

Tabel 2.2
Skor Untuk Setiap Meja

Meja Turnamen	Skor	Jumlah Soal	Nilai
MT 1	4	5	20
MT 2	6	5	30
MT 3	8	5	40
MT 4	10	5	50
MT 5	12	5	60

5) Pergeseran

Game berlangsung selama 5 kali putaran dan akan diberikan waktu 2 menit untuk menjawab soal (dalam bentuk TTS) yang diberikan selama game berlangsung. Peserta didik yang memiliki skor terendah pada meja turnamen 1 selama putaran pertama akan bertukar tempat dengan peserta didik yang mempunyai skor tertinggi pada meja turnamen 2. Sedangkan skor terendah pada meja turnamen 2 akan bertukar tempat dengan peserta didik yang mempunyai skor tertinggi pada meja turnamen 3. Begitu seterusnya sampai game selesai. Setelah game selesai peserta didik dipersilahkan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian skor yang diperoleh anggota

²⁹ Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia", h. 89

kelompok pada saat turnamen dijumlahkan sehingga skor yang paling tinggi akan mendapatkan penghargaan. (lampiran 1.11 hal 140)

6) Penghargaan Kelompok

Pada setiap akhir turnamen dilakukan perhitungan skor yang dimaksudkan untuk menentukan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan diberikan setelah pembelajaran selesai.

b. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams Games Tournaments* (TGT)

***Games Tournaments* (TGT)**

Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut.³⁰

1) Kelebihan *Teams Games Tournaments* (TGT)

- a) Semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan berinteraksi antara anggota kelompoknya.
- b) Pengelompokan peserta didik secara heterogen (kemampuan, jenis kelamin, maupun ras) diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai di antara peserta didik.
- c) Dalam belajar kooperatif peserta didik mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.
- d) Dengan diadakannya turnamen diharapkan dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya.

³⁰ *Ibid*, h. 90-91

- e) Dengan turnamen dapat membentuk peserta didik mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan menumbuhkan keberanian dalam berkompetisi, akibatnya peserta didik selalu dalam posisi unggul.
- f) Dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT), dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.
- g) Kegiatan belajar mengajar berpusat pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik.

2) Kekurangan *Teams Games Tournaments* (TGT)

- a) Jika kemampuan guru sebagai fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) sulit dilaksanakan.
- b) Bagi para pemula, model ini menumbuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar.
- c) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah.
- d) Apabila sportifitas kurang, maka keterampilan berkompetisi peserta didik yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.
- e) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.³¹

³¹ Nuril Milati, "Penerapan Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidayah Ar-Rahmah Jabung Malang", *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri, 2009, h. 84

perantara kalam” maksudnya adalah Allah memerintahkan Nabi untuk mengajarkan manusia dengan perantaraan kalam (baca tulis), yang mana baca tulis merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁶

b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret serta lebih mudah dipahami. Dengan demikian media berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.³⁷

³⁶ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, h. 2

³⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h. 20-

Menurut Kemp dan Dayton dalam Wina Sanjaya, media memiliki kontribusi penting terhadap proses pembelajaran, yaitu.³⁸

³⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*, h. 210

- 1) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 2) Pembelajaran dapat lebih interaktif
- 3) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) Pembelajaran dapat berlangsung kapan pun di mana pun diperlukan.
- 6) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 7) Sikap guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

4. Media Teka-teki Silang (TTS)

a. Pengertian Teka-teki Silang (TTS)

Teka-teki silang (TTS) atau dalam bahasa Inggrisnya *Crossword Puzzles* adalah bentuk permainan kata-kata.³⁹ TTS adalah bentuk permainan untuk hiburan dan mengasah kemampuan otak, permainan ini menjangkau segala jenis usia, baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua banyak menyukai jenis permainan ini. Sejak zaman kuno sudah ada bujur sangkar yang berisi kata-kata. teka-teki silang (TTS) dibuat pada pola kotak-kotak hitam dan putih, dengan kata berbeda saling bersilangan. Jadi, teka-teki silang (TTS) menambahkan sesuatu yang

³⁹ Ensiklopedi Nasional Indonesia, *artikel* "Teka-teki silang", Jakarta: Delta Pamungkas, 1997, h. 158

baru.⁴⁰ Menurut *Webster's New World Dictionary* (1998), menyatakan bahwa:

“*Crossword puzzles an arrangement of numbered squares to be filled in with word. A letter to each square, so that the letter appearing in a word placed horizontally is usually also part of a word placed vertically numbered synonyms and definitions are given as clues for the word.*”

Bentuk yang umum ditemui adalah diagram berbentuk kotak bujur sangkar atau tempat persegi panjang, terdiri atas deretan kotak berwarna putih sebagai tempat menjawab pertanyaan dan warna hitam sebagai pemisah. Pada setiap teka-teki silang (TTS), selalu terjadi saling silang huruf. Hal ini dapat membantu pengisi dalam mempersempit alternatif jawaban yang benar.⁴¹ Permainan teka-teki silang (TTS) berasal dari akrostik (*acrostic*), yaitu permainan susunan yang seluruh huruf awal atau akhir setiap barisnya merupakan sebuah kata atau nama. Permainan ini populer, terutama di Inggris dan USA.⁴²

Teka-teki silang (TTS) pertama kali disusun oleh seorang pria bernama Arthur Winn. Pada tanggal 21 Desember 1913, teka-teki silang (TTS) muncul untuk pertama kali dalam lembaran tambahan edisi hari Minggu dari surat kabar New York, *World* dan menjadi ciri dari surat kabar ini selama beberapa waktu. Pada tahun 1924, buku mengenai teka-teki silang (TTS) pertama muncul.⁴³

⁴⁰ *Katakan Padaku Kapan? – Ilmu Pengetahuan Umum*, alih bahasa Alexander Sindoro, Batam: Quality Press, 2006, h. 8

⁴¹ *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, h. 158

⁴² *Ibid*, h. 158

⁴³ *Katakan Padaku Kapan?-Ilmu Pengetahuan Umum*, h. 8

b. Unsur-unsur Teka-teki Silang (TTS) ⁴⁴

Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam teka-teki silang (TTS) yaitu.

1) Pertanyaan

Pertanyaan dalam teka-teki silang (TTS) terdiri atas pertanyaan mendatar dan menurun. Pertanyaan dalam teka-teki silang (TTS) dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu tentang perkembangan manusia dengan bantuan *software EclipseCrossword*. Media teka-teki silang (TTS) diberikan kepada peserta didik dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) dan pada saat games turnamen berlangsung.

2) Kolom-kolom huruf

Dalam teka-teki silang (TTS) terdapat kolom-kolom. Kolom-kolom tersebut merupakan tempat untuk menempatkan huruf-huruf yang akan membentuk suatu kata tertentu. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) ini guru dapat memvariasikan kolom-kolom teka-teki silang (TTS) dengan berbagai bentuk, gambar, warna tertentu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

3) Kunci jawaban teka-teki silang (TTS)

⁴⁴ “Efektivitas Media *Crossword Puzzles* Digital terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa dalam Reading Descriptive Text pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”, *Skripsi*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, h. 38-39

Kunci jawaban dalam teka-teki silang (TTS) dimaksudkan sebagai pedoman dalam pengoreksian agar memudahkan guru dalam pemeriksaan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Teka-teki Silang (TTS)

Adapun kekurangan dan kelebihan teka-teki silang (TTS) adalah sebagai berikut:⁴⁵

1.) Kelebihan teka-teki silang (TTS)

- a) Teka-teki silang (TTS) dapat dibuat oleh guru, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan taraf berpikir peserta didik.
- b) Teka-teki silang (TTS) dapat dibuat dengan anggaran biaya yang relatif terjangkau.
- c) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena peserta didik dilibatkan dalam permainan yang bersifat mendidik.
- d) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena persentase keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sangat tinggi.
- e) Melatih peserta didik belajar mandiri, karena peserta didik harus mencari sendiri informasi-informasi sebagai sumber.
- f) Melatih kemampuan berpikir peserta didik, karena dibutuhkan kejelian dalam menyelesaikan teka-teki silang (TTS) tersebut.
- g) Melatih konsentrasi peserta didik
- h) Mencegah stress dan kepikunan

⁴⁵ “Pembelajaran Sejarah dengan penggunaan teknik teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa” *skripsi*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, h. 48-49

2) Kekurangan Teka-teki Silang (TTS)

- a) Teka-teki silang (TTS) yang berhubungan dengan mata pelajaran tidak mudah diperoleh, maka dari itu guru harus membuatnya sendiri agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- b) Suasana kelas akan menjadi ribut, jika guru tidak mampu mengendalikan dan mengarahkan peserta didik untuk belajar dengan tenang.
- c) Materi berupa penjelasan atau pemaparan sulit untuk dijadikan bahan teka-teki silang (TTS) karena tempat/kotak yang terbatas.
- d) Dalam teka-teki silang (TTS) hanya menggunakan istilah-istilah atau kata singkat dan akronim-akronim.
- e) Teka-teki silang (TTS) sulit digunakan dalam pelajaran matematika, kimia dan fisika karena banyak terdapat angka.

5. Materi Perkembangan Manusia

Materi perkembangan manusia merupakan materi yang diajarkan pada kelas VIII di SMP/MTs. Adapun standar kompetensinya yaitu memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia sedangkan kompetensi dasarnya adalah Mendeskripsikan tahapan perkembangan manusia.

Materi perkembangan manusia adalah materi yang membahas tentang tahapan-tahapan perkembangan manusia mulai dari bertemunya sel kelamin laki-laki (sperma) dan sel telur perempuan (ovum) hingga menjadi zigot dan setelah dilahirkan akan tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa dan akhirnya memasuki masa tua (lansia). Secara harfiah, perkembangan

diartikan sebagai proses menuju kedewasaan.⁴⁶ Manusia mengalami beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan, yaitu periode pra-lahir dan neonatus, masa bayi, masa kanak-kanak, masa remaja (pubertas), masa dewasa, masa tua (manula).⁴⁷ Pada manusia perkembangan bukan hanya menyangkut masalah kemampuan berkembang biak namun juga banyak aspek lainnya, misalnya kemampuan berpikir dan kemampuan emosional.⁴⁸

Pertumbuhan dan perkembangan pada manusia dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu fase embrionik dan fase pascaembrionik. Fase embrionik adalah pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari zigot sampai terbentuknya embrio sebelum lahir. Sedangkan fase pasca-embriionik merupakan pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai sejak lahir hingga hewan itu dewasa.⁴⁹

a. Fase Embrionik

Fase embrionik yaitu fase pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup selama masa embrio yang diawali dengan peristiwa fertilisasi sampai dengan terbentuknya janin di dalam tubuh induk wanita. Fase fertilisasi adalah pertemuan antara sel sperma dengan sel ovum dan akan menghasilkan zigot. Zigot akan melakukan pembelahan

⁴⁶ H. Moch. Agus Krisno, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam: SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, h. 12

⁴⁷ Agung Wijaya, dkk, *Cerdas Belajar IPA VIII : Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009, h.13.

⁴⁸ Saeful Karim, dkk, *Belajar IPA: Membuka Cakrawala Alam Sekitar 2 Untuk Kelas VIII/ SMP/MTs*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, h. 8.

⁴⁹ Wasis dan Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam 2: SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, h. 13

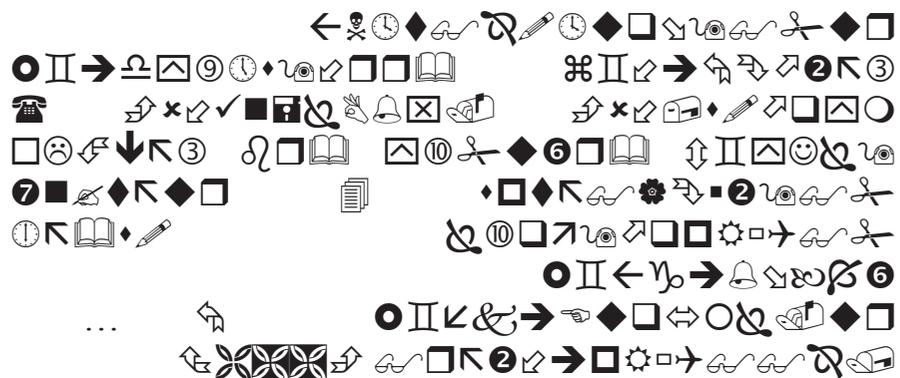
bayi harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang seluruhnya baru di luar rahim ibu. Pertumbuhan untuk sementara terhenti.⁵¹

b. Fase Pasca Embrionik

1) Masa Bayi (0 – 5 Tahun)

Masa balita merupakan tahap pertumbuhan anak mulai dari bayi sampai usia 5 tahun. Bayi yang semulahnya bisa tidur kemudian dapat melakukan gerakan tengkurap, merangkak, merambat, dan berjalan hingga berlari. Hal tersebut seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya, yaitu semakin besar dan semakin kuatnya anggota-anggota tubuh. Perkembangan pada balita juga ditunjukkan dengan kemampuan berbicaranya, dari hanya mampu mengucapkan satu kata, dua kata, hingga lancar berbicara.⁵²

Pertumbuhan dan perkembangan bayi sangat tergantung dari pemeliharaan ibu yang setiap saat harus menyusui bayinya dengan ASI sampai \pm 1 tahun. Mengenai pentingnya menyusui telah disebutkan dalam al-Qur'an surah al-Baqarah (2): 233.



⁵¹ *Ibid*, h. 14.

⁵² H. Moch. Agus Krisno, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam: SMP/MTs Kelas VIII*, h. 12

Artinya: “Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. dan kewajiban ayah memberi makan dan Pakaian kepada para ibu dengan cara ma'ruf....”

2) Masa Kanak-kanak (Usia 6 – 10 Tahun)

Seiring dengan bertambahnya usia, organ-organ pada bayi juga akan berkembang. Pada usia 1 atau 2 tahun, bayi akan mulai belajar berjalan dan mengendalikan fungsi anggota tubuh lainnya seperti tangan, kepala, mulut. Organ-organ tersebut akan semakin matang pada saat usia anak-anak. Pada saat usia masuk sekolah (sekitar usia 5 tahun), perkembangan organ anak biasanya sudah cukup matang, kecuali organ reproduksi.⁵³

3) Masa Remaja (Usia 11 – 18 Tahun)

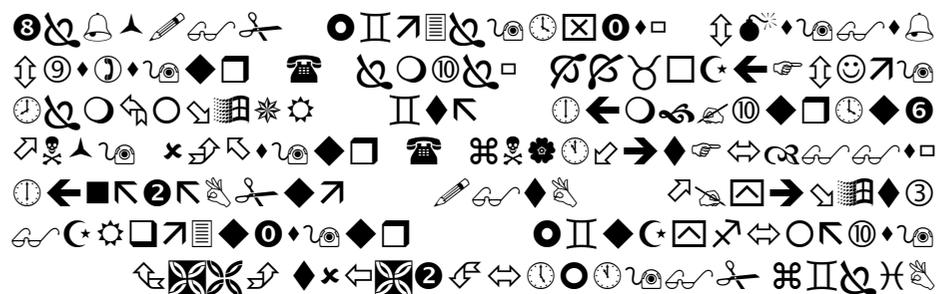
Organ-organ reproduksi mencapai kematangannya pada usia remaja atau masa pubertas. Masa pubertas biasanya dimulai saat berusia 8 hingga 10 tahun dan berakhir lebih kurang di usia 15 hingga 16 tahun.⁵⁴ Pesatnya perkembangan pada masa puber dipengaruhi oleh hormon seksual. Organ-organ reproduksi pada masa puber telah mulai berfungsi. Salah satu ciri masa pubertas adalah mulai terjadinya menstruasi pada perempuan. Adapun pada laki-laki mulai mampu menghasilkan sperma. Ciri-ciri perubahan

⁵³ Saeful Karim, dkk, *Belajar IPA: Membuka Cakrawala Alam Sekitar 2 Untuk Kelas VIII/SMP/MTs*, h. 10

⁵⁴ *Ibid*, h.10

tubuh pada masa remaja dapat dibedakan menjadi ciri kelamin primer dan ciri kelamin sekunder.⁵⁵

Pendekatan yang paling efektif untuk membantu anak dalam masa puber, selain memahami penciptaan alam semesta adalah mengajaknya mengerti kesulitan orang tua ketika melahirkan dan menyusuinya sebagaimana QS Luqman (31): 14 dan QS Yusuf (12): 32 tentang menyukai lawan jenis.



Artinya: "Wanita itu berkata: "Itulah dia orang yang kamu cela Aku Karena (tertarik) kepadanya, dan Sesungguhnya Aku Telah menggoda dia untuk menundukkan dirinya (kepadaku) akan tetapi dia menolak. dan Sesungguhnya jika dia tidak mentaati apa yang Aku perintahkan kepadanya, niscaya dia akan dipenjarakan dan dia akan termasuk golongan orang-orang yang hina."

4) Masa Dewasa (18 – 40 Tahun)

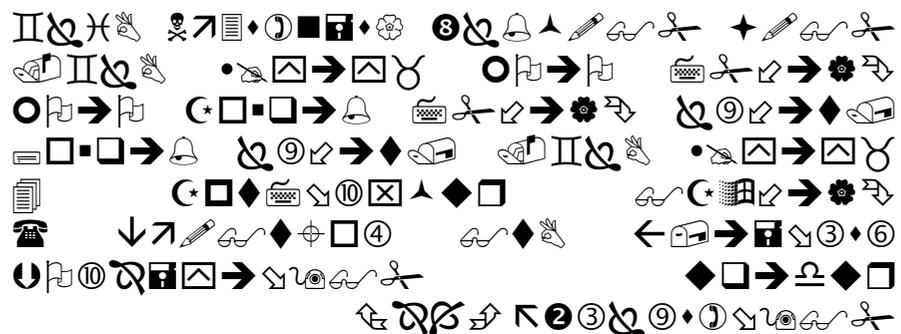
Masa dewasa merupakan masa pertumbuhan fisik berhenti. Organ-organ tubuh telah mengalami kematangan termasuk tingkat berpikir dan mentalnya. Pada masa ini, setiap manusia biasanya berpikir untuk mencari pekerjaan, menikah, dan menjalani tugas kehidupannya dengan baik.⁵⁶

5) Masa Tua (60 Tahun ke atas)

⁵⁵ H. Moch. Agus Krisno, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam: SMP/MTs Kelas VIII*, h. 14

⁵⁶ Agung Wijaya, dkk, *Cerdas Belajar IPA VIII : Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, h.15

Masa ini ditandai dengan terjadinya penurunan fungsi fisiologis organ-organ tubuh. Kulit mulai berubah menjadi keriput dan rambut berubah menjadi putih (uban). Kerja sel-sel tulang pun mulai tidak aktif sehingga rentan akan osteoporosis (tulang rapuh). Pada masa ini, wanita akan mengalami menopause, yaitu berhentinya fungsi organ reproduksi yang ditandai dengan berhentinya siklus menstruasi. Firman Allah dalam QS Ar-Rum (30): 54, yaitu:



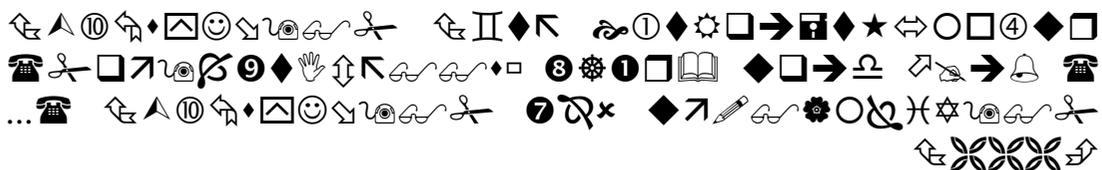
Artinya: "Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa."

c. Siklus Menstruasi

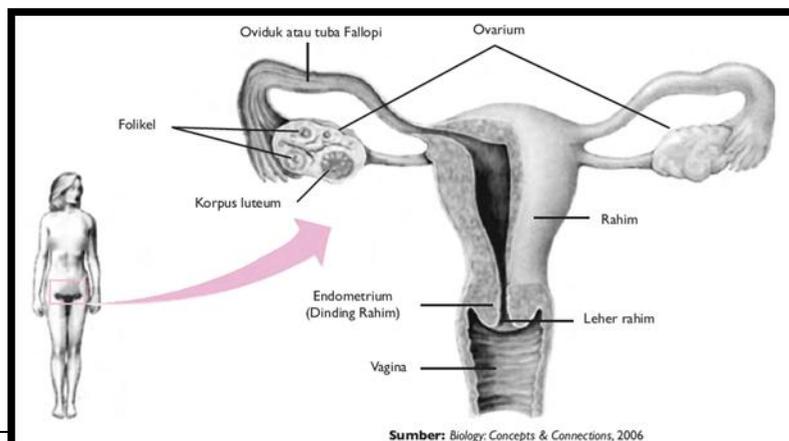
Semua remaja mengalami pubertas. Pubertas adalah perubahan menjadi dewasa yang ditandai adanya perubahan fisik dan emosional (psikis). Masa pubertas disebut juga akil balig. Pada masa ini telah tercapai kematangan seksual yaitu sistem reproduksi telah mampu membuat sel-sel kelamin (gamet). Hal ini dipengaruhi oleh produksi hormone kelamin dan kelenjar hipofisis. Secara biologis, kamu telah siap untuk bereproduksi, namun belum tentu demikian bila ditinjau

secara segi psikis, sosial, ekonomi, dan lain-lain. Tingkat perkembangan pada setiap orang berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh faktor keturunan, produksi hormon, konsumsi makanan, dan penyakit. Gejala pubertas dapat ditinjau secara fisik dan psikis (kejiwaan/emosional).⁵⁷

Penyebab munculnya pubertas adalah karena kerja hormon estrogen yang dihasilkan ovarium (pada perempuan) dan testosteron yang dihasilkan testis (pada anak laki-laki). Akibatnya, organ-organ reproduksi berfungsi dan tubuhmu mengalami perubahan. Salah satu ciri pubertas pada anak perempuan adalah menstruasi.⁵⁸ Menstruasi adalah peristiwa keluarnya sel telur yang tidak dibuahi bersamaan dengan lapisan dinding rahim yang banyak mengandung pembuluh darah. Sebagaimana dalam Al-qur'an yang diterang dalam surah Al-Baqarah (2): 222.



Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang haidh. Katakanlah: “Haidh itu adalah suatu kotoran”. Oleh sebab itu hendaklah kamu menjauhkan diri dari wanita di waktu haidh....”



⁵⁷ Wasis dan Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam 2: SMP/MTs Kelas VIII*, h. 19

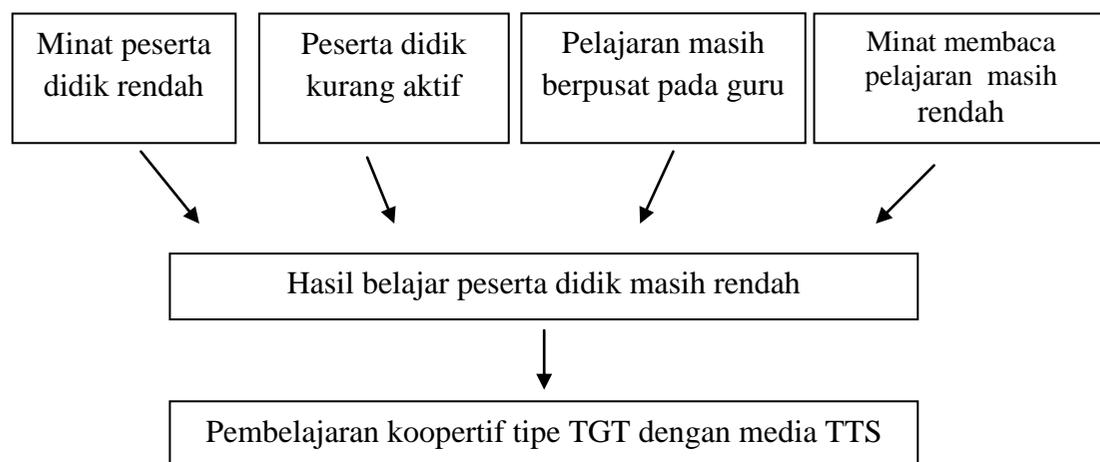
⁵⁸ Saeful Karim, dkk, *Belajar IPA: Membuka Cakrawala Alam Sekitar 2 Untuk Kelas VIII/ SMP/MTs*, h. 11

Gambar 2.2 **Organ Reproduksi Perempuan**⁵⁹

Pola haid pada setiap wanita berbeda-beda dan biasanya terbentuk secara teratur dalam waktu 4–6 tahun sejak menarche (kira-kira pada usia 17–19 tahun). Haid umumnya datang sebulan sekali dan terputus ketika mengandung serta berhenti ketika usia 45 tahun. Siklus haid dihitung sejak hari pertama haid hingga hari terakhir sebelum haid berikutnya. Kebanyakan siklus haid wanita sekitar 22–35 hari dengan rata-rata 28 hari. Pada saat menstruasi tubuh kita rawan dihindangi penyakit. Penyakit dapat ditimbulkan karena kurang menjaga kesehatan. Oleh karena itu harus menjaga kebersihan pada saat menstruasi. Selain itu pada hari-hari biasapun perlu menjaga kebersihan organ-organ reproduksi agar dalam keadaan sehat baik laki-laki maupun perempuan.⁶⁰

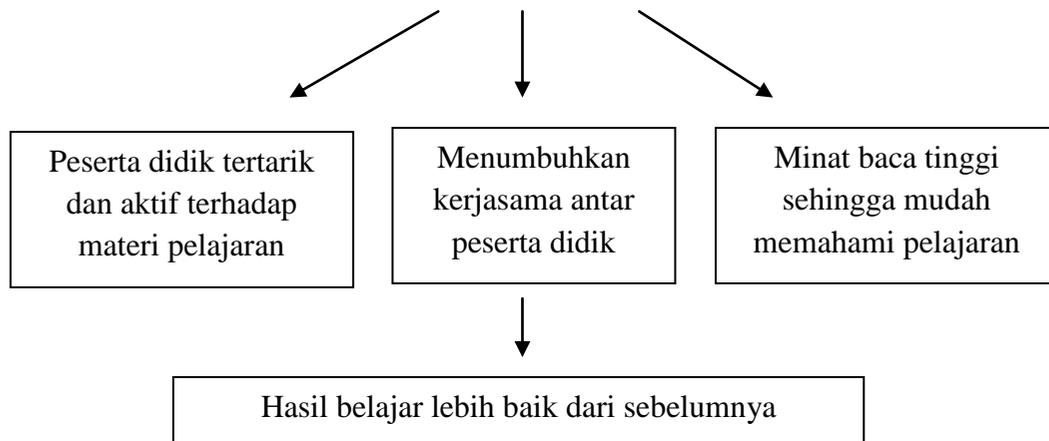
C. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir penelitian dapat dilihat di bawah ini, yaitu:



⁵⁹ *Ibid*, h.11

⁶⁰ Agung Wijaya, dkk, *Cerdas Belajar IPA VIII : Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, h.15



Gambar 2.3
Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁶¹

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

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

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007, h.96

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