

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Eksperimen**

Data skor pretes dan postes yang diperoleh pada kelas eksperimen berdasarkan nilai ketuntasan individual yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut tabel 4.1 yang berisi nilai pretes dan postes peserta kelas eksperimen.

**Tabel 4.1**  
**Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen**

NO.	Kelas VIII B	Nilai	
	Kode	Pretes	Postes
1	AR	38,4	73,6
2	DPO	22,4	70,4
3	EMS	38,4	70,4
4	HD	54,4	73,6
5	HF	28,8	73,6
6	HDY	48	70,4
7	ISE	54,4	80
8	JN	28,8	60,8
9	JM	57,6	83,2
10	KN	57,6	83,2
11	L	32	73,6
12	MRA	35,2	67,2
13	MRH	41,6	76,8
14	MRN	19,2	73,6
15	MA	32	70,4
16	MAR	35,2	67,2
17	MDR	38,4	67,2
18	MFR	22,4	64
19	MF	32	67,2
20	MM	32	76,8
21	MR	22,4	73,6
22	MRM	19,2	67,2
23	MRD	41,6	73,6
24	MSJ	22,4	70,4
25	MY	51,2	73,6
26	NH	48	76,8
27	NA	16	60,8
28	NE	48	70,4

29	NR	41,6	73,6
30	NL	41,6	73,6
31	NN	48	73,6
32	NNA	35,2	70,4
33	NHH	41,6	76,8
34	NRI	35,2	73,6
35	PNA	44,8	73,6
36	PNM	35,2	76,8
37	RW	41,6	70,4
38	SSA	48	76,8
39	SL	32	70,4
40	SF	35,2	70,4
41	SRY	28,8	73,6
42	YP	57,6	73,6

(Sumber: lampiran 4.1 hal 170)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa perubahan nilai dari pretes ke postes. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar, *gain*, dan *N-gain* yang secara singkat ada pada tabel 4.2 di bawah ini.

**Tabel 4.2**  
**Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik**  
**Kelas Eksperimen**

Kelas	Pretes	Postes	<i>Gain</i>	<i>N-gain</i>	Interpretasi <i>N-gain</i>
Eksperimen	37,714	72,305	34,591	0,555	Sedang

(Sumber: lampiran 4.2 halaman 172)

Data tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas eksperimen adalah 37,714. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 72,305. Untuk nilai *gain* pada kelas eksperimen adalah sebesar 34,591, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan katagori sedang dengan nilai 0,555.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol

Data skor pretes dan postes yang diperoleh pada kelas kontrol diubah berdasarkan ketuntasan individual yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut tabel 4.3 yang berisi nilai pretes dan postes peserta didik kelas kontrol.

**Tabel 4.3**  
**Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol**

No	Kelas VIII C	Nilai	
	Kode	Pretes	Postes
1	ABDH	54,4	67,2
2	ABDM	44,8	70,4
3	AI	35,2	70,4
4	AR	51,2	70,4
5	AT	48	67,2
6	AZ	35,2	67,2
7	AL	35,2	70,4
8	AN	44,8	73,6
9	ARD	32	73,6
10	BHQ	38,4	67,2
11	DR	35,2	70,4
12	FA	32	67,2
13	HDY	44,8	73,6
14	HK	35,2	67,2
15	IQ	38,4	70,4
16	JL	35,2	73,6
17	MR	44,8	73,6
18	MA	54,4	70,4
19	MHA	28,8	64
20	MU	44,8	70,4
21	NM	28,8	57,6
22	NIA	32	64
23	NA	44,8	73,6
24	NH	28,8	64
25	NS	35,2	73,6
26	NA	44,8	67,2
27	PR	48	76,8
28	RA	57,6	80
29	RML	44,8	73,6
30	RS	38,4	67,2
31	RSD	44,8	73,6
32	SM	44,8	67,2
33	SH	51,2	70,4
34	SJ	38,4	73,6
35	SYH	38,4	67,2
36	TG	57,6	70,4
37	TNH	38,4	67,2

38	WS	48	70,4
----	----	----	------

(Sumber: lampiran 4.1 hal 170)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa perubahan nilai dari pretes ke postes. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar, *gain*, dan *N-gain* yang secara singkat ada pada tabel 4.4 di bawah ini.

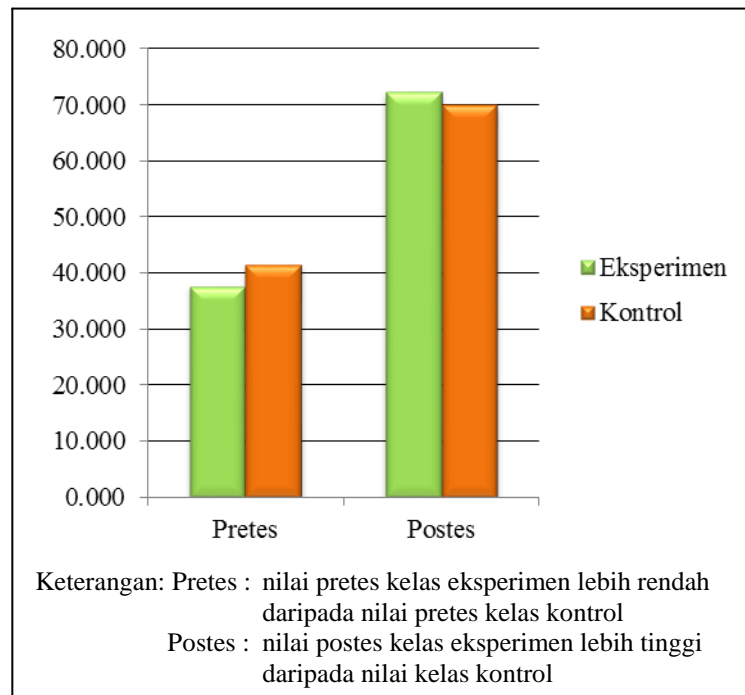
**Tabel 4.4 Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol**

Kelompok	Pretes	Postes	<i>Gain</i>	<i>N-gain</i>	Interpretasi <i>N-gain</i>
Kontrol	41,516	69,895	28,379	0,480	Sedang

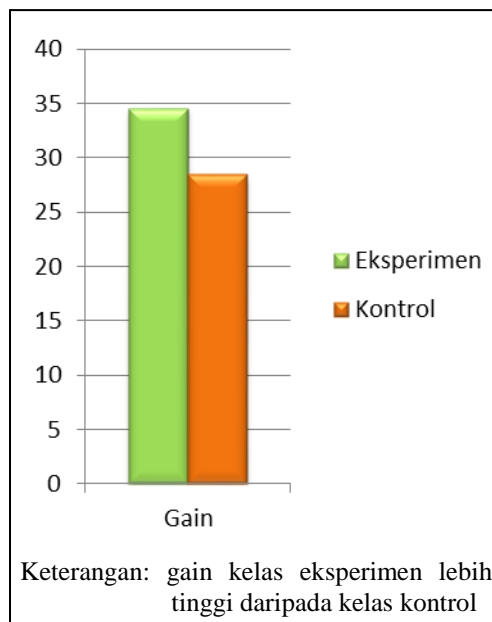
(Sumber: lampiran 4.2 hal 172)

Data tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas kontrol adalah 41,516. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 69,895. Untuk nilai *gain* pada kelas kontrol adalah sebesar 28,379, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas kontrol menunjukkan berkategori sedang dengan nilai 0,480.

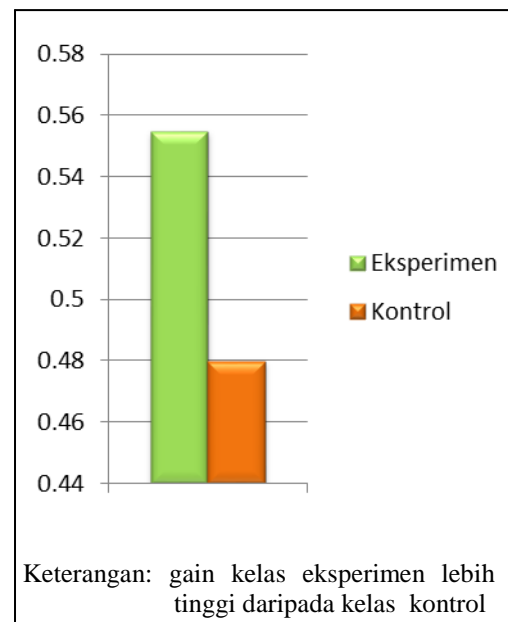
Perbandingan rata-rata data pretes, postes, *gain* dan *N-gain* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan pada gambar histogram 4.1, sedangkan rekapitulasi skor peserta didik, nilai hasil belajar pretes, postes, *gain*, dan *N-gain* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 4.2 hal 172.



**a. Rata-rata Postes dan Pretes**



**b. Rata-rata Gain**



**c. Rata-rata N-Gain**

**Gambar 4.1 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata Pretes, Postes, Gain dan N-Gain**

### 3. Persyaratan Analisis dan Uji Hipotesis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>100</sup> Hal ini dilakukan untuk menentukan langkah statistik selanjutnya. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 19.0 for windows 7*. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**PRETES**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Eksperimen	Kontrol
N		42	38
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	37.7143	41.5158
	Std. Deviation	11.18685	7.99522
Most Extreme Differences	Absolute	.089	.159
	Positive	.089	.152
	Negative	-.083	-.159
Kolmogorov-Smirnov Z		.576	.982
Asymp. Sig. (2-tailed)		.894	.289

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada level signifikan 0,05 berdistribusi normal yaitu *Sig* > 0,05. (Lampiran 4.3 hal 174)

<sup>100</sup> Nopiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", h. 24.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**POSTES  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Eksperimen	Kontrol
N		42	38
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	72.3190	69.8947
	Std. Deviation	4.83015	4.11056
Most Extreme Differences	Absolute	.181	.154
	Positive	.181	.139
	Negative	-.176	-.154
Kolmogorov-Smirnov Z		1.174	.950
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127	.327

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada level signifikan 0,05 berdistribusi normal yaitu *Sig* > 0,05. (Lampiran 4.3 hal 174)

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.<sup>101</sup> Apabila kedua kelas homogen maka data berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* dengan bantuan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 19.0 for windows 7*. Hasil uji homogenitas pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Pretes Eksperimen dan Kontrol  
Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
------------------	-----	-----	------

<sup>101</sup> Nopiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikas", h. 25

**Pretes Eksperimen dan Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.448	1	78	.067

**Postes Eksperimen dan Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.565	1	78	.454

Tabel 4.7 dan 4.8 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *Levene* pada level signifikan 0,05 bersifat homogen yaitu *Sig* > 0,05. (Lampiran 4.4 hal 176)

### c. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan rumus anova satu arah (*one way anova*). Anova digunakan bila variabel yang dianalisis terdiri dari satu variabel terikat dan satu variabel bebas.<sup>102</sup> Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 19.0 for windows 7*.

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).

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).

Kaidah pengujian:

---

<sup>102</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011, h. 236-237



- Ha: ada pengaruh positif
- Ho: tidak ada pengaruh positif

Kaidah keputusan:

untuk  $\alpha = 0,05$

Jika Sig > 0,05, maka Ho diterima, artinya tidak ada pengaruh positif

Jika Sig < 0,05, maka Ho ditolak, artinya ada pengaruh positif

Hasil uji hipotesis penelitian disajikan pada tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8**  
**ANOVA**

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	25126,522	1	25126,522	339,197	,000
Within Groups	6074,270	82	74,076		
Total	31200,792	83			

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan anova satu arah menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu  $\alpha = 0.05 < \text{Sig.}$  atau  $0,000 < 0,05$  artinya Ho ditolak dan Ha diterima. (Lampiran 4.5 hal 178)

Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada materi perkembangan manusia, diketahui bahwa kedua kelas penelitian mempunyai skor rata-rata yang tidak jauh berbeda sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan yang sama sebelum diadakan perlakuan. Kemudian, kedua kelas

tersebut diberikan perlakuan yang berbeda yaitu berupa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) pada kelas eksperimen (VIII B) sedangkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (VIII C).

Berdasarkan data postes dari kelas eksperimen dan kontrol, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yaitu postes pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada postes kelas kontrol.

Hal ini terlihat pada rata-rata nilai pretes ke postes pada masing-masing kelas penelitian. Rata-rata nilai pretes kelas eksperimen adalah 37,714. Sedangkan nilai postes kelas eksperimen adalah 72,319. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu sebesar 34,591 (34%). Rata-rata nilai pretes kelas kontrol adalah 41,516. Sedangkan nilai postes kelas kontrol adalah 69,895. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas kontrol yaitu sebesar 28,379 (28%).

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat pada nilai *N-gain* yang menunjukkan bahwa *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu 0,556 untuk kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 0,480. Adapun kriteria *N-gain* untuk kedua kelas penelitian yaitu termasuk kategori sedang.

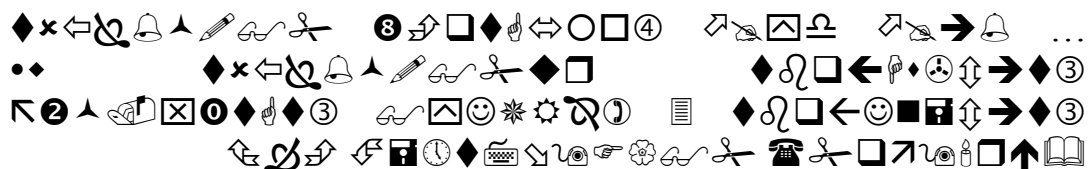
Hasil belajar akhir kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen ditunjukkan pada hasil belajar akhir peserta didik (postes) yang dikonsultasikan pada nilai KKM IPA (biologi) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70 untuk tahun 2013/2014. Yakni bahwa pada kelompok eksperimen

jumlah peserta didik yang tidak tuntas mencapai nilai KKM berjumlah 8 orang, sedangkan pada kelompok kontrol berjumlah 15 orang (lampiran 4.1 hal 186).

Analisis uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS).

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional baik dilihat dari nilai postes, *gain* dan *N-gain* untuk materi perkembangan manusia di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Firman Allah dalam Al-Qur'an surah 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."

Ayat ini menerangkan perbedaan antara orang kafir dengan orang yang selalu taat menjalankan ibadah kepada Allah dan takut dengan siksa Akhirat yang selalu mengharapkan Rahmat (surga). Tidak sama antara orang yang mempunyai ilmu pengetahuan dan mengEsakan Allah, mentaati semua perintah menjauhi larangan-Nya, yaitu Abu Bakar dan sahabatnya, dengan orang-orang yang tidak mempunyai ilmu pengetahuan yaitu Abu Jahal dan sahabatnya. Ayat

di atas menunjukkan keutamaan ilmu daripada harta, karena orang yang mempunyai ilmu mengetahui kemanfaatan harta dan orang yang tidak berilmu tidak mengetahui kemanfaatan ilmu.

Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mempunyai pengaruh positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran pada model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah mampu mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher center* tapi telah beralih ke *student center*. Sesuai dengan pendapat Jhonson dalam Fitri Handayani KD, bahwa "pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran dan membantu mereka mengkaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi".<sup>103</sup>

Peserta didik juga dimudahkan dengan adanya diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara bersama-sama. Peserta didik juga bebas dan berani mengajukan pendapat, bertanya menjawab serta bebas bereksplorasi dalam menjawab pertanyaan yang ada pada LKPD sehingga peserta didik bersemangat untuk memecahkan permasalahan dengan jalan membuka buku pelajaran dan mencari sumber-sumber lain yang menunjang pembelajaran. Dengan demikian, tanpa mereka sadari pengetahuan mereka akan bertambah dengan sendirinya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Van Sickle

---

<sup>103</sup> 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. 174

dalam Solihatin bahwa ”sistem belajar kelompok dalam pembelajaran kooperatif mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual peserta didik, berkembangnya sikap ketergantungan positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar peserta didik, serta pengembangan ketercapaian kurikulum”.<sup>104</sup>

Selain itu dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) terdapat *game* pada saat turnamen sehingga menambah antusias peserta didik dalam pembelajaran dan bersemangat dalam menerima materi yang diajarkan walaupun suasana kelas agak ribut, ditambah lagi adanya *reward* bagi kelompok yang memiliki skor paling tinggi. Sehingga membuat mereka termotivasi untuk bersaing antar kelompok dan menasehati anggota kelompok supaya memenangkan *game*. Hal ini sesuai dengan pendapat Uzer Usman dalam Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih, bahwa “guru berusaha menciptakan persaingan di antara peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi belajar yang telah dicapai sebelumnya dan mengatasi prestasi orang lain”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik juga mengemukakan pendapat, yaitu “perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.”<sup>105</sup> hal ini sejalan dengan Al-Qur’an, surah Al-Baqarah (2) : 148.



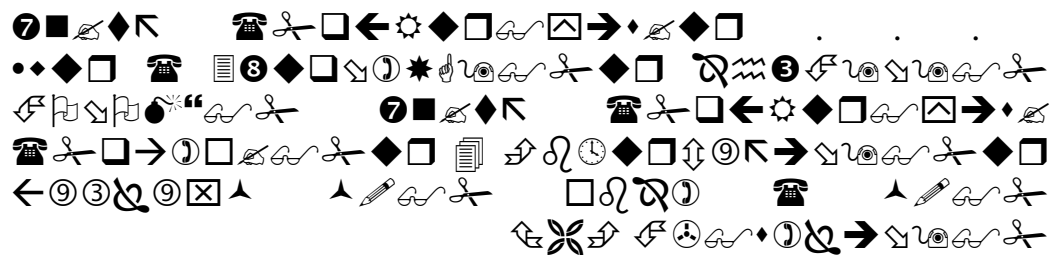
<sup>104</sup> *Ibid*, h. 175

<sup>105</sup> 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. 96



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”

Secara Harfiah, *fastabiqul khairat* memiliki arti berlomba-lomba dalam kebaikan. Manusia diperintahkan untuk berlomba dalam berbuat kebajikan terhadap manusia & alam sekitarnya. Dalam Islam, istilah *fastabiqul khairat* ini merujuk pada firman Allah SWT sebagai berikut:



Artinya: “...Dan tolong menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa dan janganlah kalian tolong menolong dalam perbuatan dosa & permusuhan”. (QS. Al-Maidah ayat 2)

Berlomba-lomba berarti siapa yang lebih cepat, “*fastabiqul*” bermakna berlomba adu cepat dan “*khairat*” itu berarti lebih baik. Jadi siapa lebih cepat (dalam mengerjakan kebaikan) maka dia lebih baik (dari manusia lainnya) dan karena itu disukai oleh Allah SWT, sebaliknya yang menunda-nunda dan lambat dalam mengerjakan kebaikan akan kurang disukai oleh Allah SWT apalagi yang

sampai tidak mau mengerjakan suatu kebaikan, perintah Tuhan dan menjauhi larangannya (amar ma'ruf nahi munkar) sangatlah dimurkai oleh Allah SWT.<sup>106</sup>

Bergegaslah kalian untuk melakukan berbagai kebaikan dan berusaha sekuat tenaga agar setiap orang di antara kalian berlomba mencapai kebaikan. Dalam hal ini, kalian harus mengikuti perintah orang yang memberi petunjuk dan jangan sekali-kali mengikuti perintah yang sombong yang selalu mengikutkan hawa nafsu dan mengesampingkan kebenaran. Jika kalian mengikuti petunjuk dan orang-orang yang tersebut terakhir ini, berarti kalian telah melibatkan diri pada perlombaan dalam bidang kejahatan, kejelekan dan kesesatan.<sup>107</sup> Berlomba-lombalah dengan mereka (Bani Israil) dalam kebaikan atau bergegaslah hai kaum muslimin, mendahului mereka dalam melakukan kebajikan. Apapun dan di manapun posisi kalian atau ke arah manapun manusia menuju dalam shalatnya, pada akhirnya Allah akan mengumpulkan semua manusia yang beragam arahnya itu untuk memberi putusan yang hak karena Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.<sup>108</sup>

Hasil belajar kelompok eksperimen berpengaruh positif dilihat dari hasil postes. Hal itu disebabkan karena adanya peran aktif peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran yaitu melalui diskusi kelompok. Mereka menjadi cukup aktif dalam bertanya dengan teman satu kelompok ataupun dengan guru, serta menjawab LKPD dan teka-teki silang (TTS) yang diberikan. Dengan berdiskusi kelompok mampu memberikan solusi pada permasalahan yang

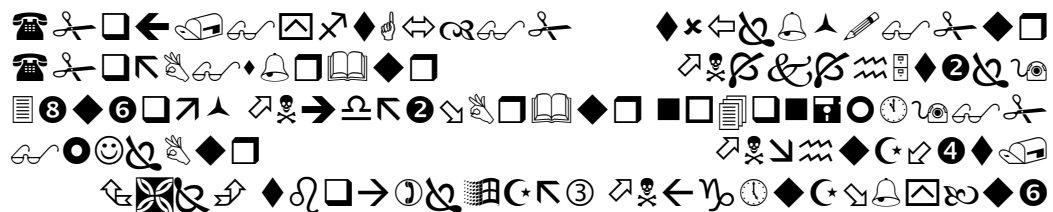
---

<sup>106</sup><https://www.facebook.com/media/set/?set=a.584682534889235.1073741852.258465290844296&type=1> (Online, 11 Mei 2014, Pukul 19.20 WIB)

<sup>107</sup> Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Tafsir Al-Maragi*, Semarang: Karya Toha Putra Semarang, 1992, h. 22

<sup>108</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 1*, Jakarta: Lentera Hati, 2009, h. 424

dihadapi setiap kelompok agar masalah yang dihadapi terselesaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dkk dalam Fitri Handayani KD, bahwa “Dalam pembelajaran kooperatif tiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompoknya”. Jadi pelajaran kooperatif menekankan pada aktivitas belajar dari kelompok kecil, peserta didik, yang di dalamnya terjadi kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerjasama dengan teman yang berbeda latar belakang.<sup>109</sup> Kegiatan tersebut juga sejalan dengan Al-Qur’an surat Asy-Syuura (42)/38:



Artinya: “(Bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezki yang kami berikan kepada mereka.”

Pada ayat di atas kata *syura* terambil dari kata *syaur*. Kata *syura* bermakna mengambil dan mengeluarkan pendapat yang terbaik dengan memperhadapkan satu pendapat dengan pendapat yang lain. Kata ini terambil dari kata *syirtu al'-asal* yang bermakna saya mengeluarkan madu (dari tempatnya). Ini berarti mempersamakan pendapat yang terbaik dengan madu dan bermusyawarah adalah upaya meraih madu itu di mana pun dia temukan atau dengan kata lain,

---

<sup>109</sup> 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”, h. 173



pendapat siapa yang dinilai benar tanpa mempertimbangkan siapa yang menyampaikannya.<sup>110</sup> Jadi, dalam menyelesaikan urusan dunia hendaknya dengan bermusyawarah atau bergotong royong dengan sesama.

Materi perkembangan pada manusia ini bersifat kontekstual dan mereka mengalami sendiri perkembangan tersebut karena usia mereka sendiri sudah mulai memasuki masa pubertas dimana setiap remaja mengalaminya dan terkadang malu untuk membicarakannya dengan orang lain. Melalui model *teams games tournaments* (TGT) peserta didik terpacu untuk belajar dan tidak ada rasa malu dan malas untuk mempelajari materi karena semua individu mengalaminya. Sesuai dengan pendapat Jhonson dalam Fitri Handayani KD, bahwa “pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran dan membantu mereka mengkaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi”. Pelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik jika mereka dapat makna dari materi pelajaran tersebut. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik terlibat secara aktif dan menemukan makna dari materi yang mereka pelajari. Didukung oleh pendapat Nurhadi dkk bahwa “pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses”.<sup>111</sup>

Selain itu, pada saat turnamen dengan menggunakan teka-teki silang (TTS) mampu membantu peserta didik untuk menambah pembendaharaan kata-kata

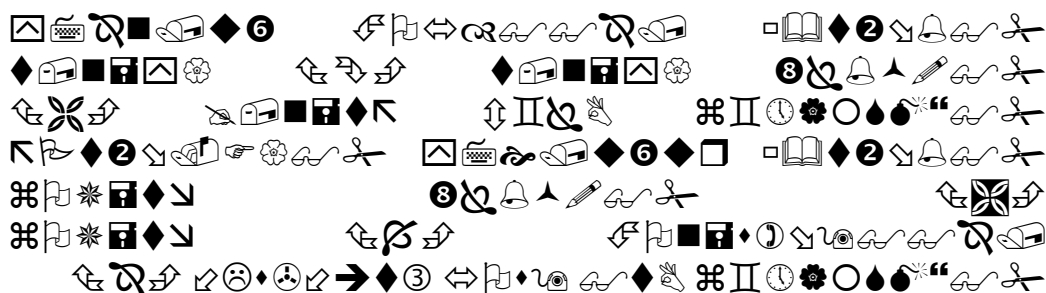
---

<sup>110</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 12*, Jakarta: Lentera Hati, 2009, h.177-178

<sup>111</sup> 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”, h. 174

ilmiah mereka tentang materi yang diajarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saxena dan kawan-kawan dalam penelitiannya tentang penerapan *Active Learning* melalui media *Crossword Puzzle* menjelaskan bahwa penggunaan TTS berguna dan berkontribusi dalam pembelajaran, khususnya dalam penguasaan konsep dan kosakata. Penggunaan TTS dalam sistem kelompok kecil dan diskusi dapat mendukung pemahaman di mana kegiatan ini dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi belajar peserta didik, pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran, pemecahan masalah, tanggung jawab individu terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan hubungan interpersonal dan kerjasama peserta didik.<sup>112</sup>

Keberhasilan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen sesuai dengan kebaikan/manfaat model pembelajaran tersebut dan media teka-teki silang (TTS) sebagai sarana dalam pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Alaq (96): 1-5.



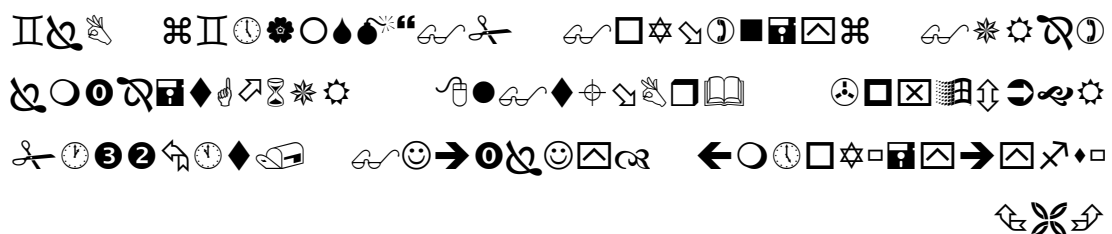
Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah

<sup>112</sup> Wahyu Bekti Lestarti, dalam penelitiannya yaitu “Pendekatan *Active Learning* Melalui Model *Predict, Observe, Explain* (POE) Disertai Media Teka Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Sains Siswa Kelas VII C SMP Negeri 7 Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010”, *Skripsi*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2011, h. 4-5

yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

Ayat di atas merupakan ayat yang pertama kali diturunkan kepada Nabi SAW. Ayat ini merupakan ayat permulaan rahmat Allah kepada para hamba-Nya. Dalam ayat tersebut terdapat peringatan atau pengetahuan tentang asal usul penciptaan manusia yaitu dari segumpal darah. Diantara kemuliaan Allah adalah mengajarkan manusia apa yang mereka belum ketahui melalui (perantaraan/media) baca dan tulis. Manusia dimuliakan dan dihormati dengan adanya ilmu pengetahuan yang mana ilmu pengetahuan merupakan keistimewaan yang diberikan Allah kepada nabi Adam (bapak manusia) dibandingkan makhluk ciptaan-Nya yang lain. Ilmu pengetahuan kedua ada di dalam otak, terkadang ada pada lidah, terkadang berupa tulisan dengan jari-jari manusia untuk mengungkapkan apa yang ada dalam otak serta ungkapan kalimat sebagai pengganti lidah, untuk itu Allah melalui baca tulis mengajarkan ilmu pengetahuan.<sup>113</sup>

Fase awal kehidupan manusia diawali dengan bertemunya sel kelamin ayah dan sel telur dari ibu. Hal ini tertuang dalam Al-Qur'an surat Al-Insan (76): 2 yaitu.

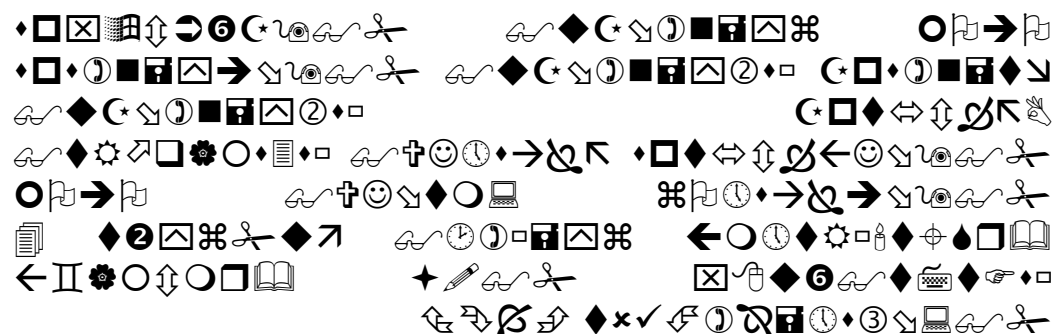


Artinya: “Sesungguhnya kami Telah menciptakan manusia setetes mani yang bercampur, yang kami hendak mengujinya (dengan perintah dan larangan), Karena itu kami jadikan dia Mendengar dan Melihat.”

<sup>113</sup> Ibnu Katsir, *Tafsir Juz 'Amma*, Jakarta: Pustaka Azzam, 2004, h. 274-275

Arti kata bercampur adalah bertemunya antara benih lelaki dengan perempuan yang dinamakan dengan fertilisasi atau pembuahan. Hasil dari bercampur (fertilisasi) tersebut menghasilkan zigot. Zigot inilah yang akan tumbuh dan berkembang hingga usia kandungan  $\pm$  9 bulan lamanya. Dalam ayat tersebut hasil bercampur tadi disebut dengan *nuftah*. *Nuftah*, bersifat *amsyaj* (bercampur bukan sekedar) bercampurnya dua hal sehingga menyatu atau terlihat menyatu, tetapi percampuran itu demikian mantap sehingga mencakup seluruh bagian-bagian dari *nuftah*. *Nuftah amsyaj* adalah hasil campuran sperma dan ovum yang masing-masing memiliki 46 kromosom.<sup>114</sup>

Perkembangan selanjutnya dari *nuftah* tersebut dijelaskan dalam surat al-Mu'minun (23): 14 yaitu.



Artinya: “Kemudian air mani itu kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu kami bungkus dengan daging. Kemudian kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik.”

Tahap perkembangan setelah *nuftah* (zigot) adalah *alaqoh*. Kata “*alaqoh*” memiliki 3 makna, makna pertama adalah “lintah”, makna kedua adalah “sesuatu yang tergantung” dan makna yang ketiga adalah “segumpal

<sup>114</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 14*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, h.565-565

darah.” Arti kedua dari “*alaqoh*” adalah “sesuatu yang tergantung”, dan hal ini adalah apa yang dapat kita lihat pada penempelan embrio di uterus/rahim selama tahap “*alaqoh*”. Arti ketiga adalah “segumpal darah”. Hal ini signifikan untuk mengamati, sebagaimana pernyataan Profesor Moore, bahwa embrio selama tahap “*alaqoh*” mengalami peristiwa internal yang sudah *ma’lum*, seperti pembentukan darah pada pembuluh tertutup, sampai siklus metabolisme selesai di plasenta. Selama tahap “*alaqoh*”, darah ditangkap di dalam pembuluh tertutup dan inilah alasan mengapa embrio memiliki penampakan seperti gumpalan darah, sebagai tambahan dari penampakan seperti lintah. Kedua deskripsi tersebut secara mengagumkan disodorkan oleh satu kata “*alaqoh*” dalam Qur’an.<sup>115</sup>

Al Qur'an memaparkan bahwa manusia diciptakan melalui tiga tahapan dalam rahim ibunya, yaitu surat Az-Zumar ayat 6:



Artinya: “Dia menciptakan kamu dari seorang diri Kemudian dia jadikan daripadanya isterinya dan dia menurunkan untuk kamu delapan ekor yang berpasangan dari binatang ternak. dia menjadikan kamu dalam perut ibumu

<sup>115</sup>Abu Salma al-Atsari “Tahapan Penciptaan Manusia” @Copyright didownload dari Markaz Download Abu Salma <http://dear.to/abusalma> 2/28/2007, h.3

kejadian demi kejadian dalam tiga kegelapan, yang (berbuat) demikian itu adalah Allah, Tuhan kamu, Tuhan yang mempunyai kerajaan. tidak ada Tuhan selain Dia; Maka bagaimana kamu dapat dipalingkan?"

Sebagaimana yang dipahami, dalam ayat ini ditunjukkan bahwa seorang manusia diciptakan dalam tubuh ibunya dalam tiga tahapan yang berbeda. Al-Qur'an juga menyatakan bahwa embrio berkembang di dalam tiga kegelapan. Hal ini kemungkinan besar merujuk kepada (1) dinding anterior abdominal ibu, (2) dinding uterus, dan (3) membran amniokorion.<sup>116</sup>



Gambar 4.2  
Tiga Tahapan dalam Perut Ibu<sup>117</sup>

Tahapan perkembangan manusia setelah dilahirkan yaitu memasuki masa neonatal (bayi), anak-anak, remaja, dewasa dan berakhir pada masa tua dan kembalinya ia kepada Sang Maha Pencipta (Kematian). Sebagaimana firman Allah dalam QS Ar-Rum (30): 54, yaitu:



<sup>116</sup>Ibid, h.6

<sup>117</sup>Ibid, h.6



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.”

Kandungan ayat tersebut adalah pada saat manusia dilahirkan, dia (bayi) kondisinya dalam keadaan lemah, tak berdaya dan memerlukan pertolongan dari orang lain (ciri-ciri tahapan pada bayi). Setelah mengalami pertumbuhan dan perkembangan ia pun beranjak dari anak-anak menuju remaja dan dewasa, yang mana pada masa-masa itu ia mulai berusaha melakukan dan menyelesaikan segala sesuatu (permasalahan) dengan seorang sendiri (ciri-ciri tahapan pada masa remaja dan dewasa). Setelah menginjak masa tua, mereka mulai mengalami kesulitan-kesulitan dalam menjalani kehidupan, seperti menurunnya fungsi organ-organ tubuh, daya pikir mulai lambat, tubuh cepat letih dan daya tahan tubuh terhadap penyakit mulai menurun hingga pada akhirnya seseorang itu akan mati dan hanya Allah yang Maha Mengetahui kapan seseorang itu akan mati.

Pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan belajar peserta didik. Hal itu senada dengan penelitian lain 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 pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>118</sup>

Jadi, dengan pembelajaran *teams games turnaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam belajar serta menumbuhkan semangat peserta didik dalam bersaing pada saat turnamen berlangsung sehingga dengan semangat berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar mereka.

Penelitian yang telah dilakukan telah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakannya. Adapun faktor kendala yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian adalah:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games turnaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) belum pernah dilakukan secara bersama-sama di sekolah tersebut sehingga peserta didik belum terbiasa dan masih kaku dengan tahap-tahap pembelajaran yang dianggap baru dan berbeda dari yang biasanya guru ajarkan.
2. Pada saat *games* turnamen berlangsung peserta didik sangat antusias dan ingin melakukan *games* lagi, walaupun jam pelajaran telah habis. Karena *games* hanya berlangsung 3 kali putaran. Hal ini tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) karena di dalam RPP, *game* berlangsung sebanyak 5 kali putaran. Karena keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas dalam mengatur peserta didik yang sulit maka banyak waktu yang terbuang sehingga *games* hanya berlangsung 3 kali putaran.

---

<sup>118</sup> 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.



3. Pada saat turnamen sulit untuk mengelompokkan peserta didik pada meja turnamen karena jumlah peserta didik dalam kelompok tidak sama rata, jadi pada meja turnamen 1 dan 2 lebih banyak pesertanya yaitu 10 orang dari meja turnamen 3, 4, dan 5 yang hanya 9 orang karena dalam pembagian kelompok jumlah pesertanya ada yang berjumlah 6 orang sedangkan kelompok yang lainnya berjumlah 5 orang, tapi hampir dipastikan bahwa yang menempati meja turnamen 1 dan 2 mempunyai tingkat kecerdasan yang sama.
4. Pada saat observasi awal jumlah kelas yang akan menjadi kelas penelitian sebanyak 4 kelas yaitu kelas VIII A, B, C, dan D. Tapi setelah tahun ajaran baru, kelas menjadi dipersempit menjadi 3 ruangan kelas yaitu VIII A, B dan C karena kekurangan ruangan kelas. Jadi, untuk satu ruang kelas itu pada awalnya 30 orang menjadi hampir 50 peserta didik dalam satu ruangan. Sehingga kelas agak ribut saat pembelajaran berlangsung dan sulit untuk mengatur peserta didik pada saat game berlangsung.
5. Pada saat penelitian, peneliti hanya terfokus pada *game*/turnamen saja sehingga pada waktu penyampaian materi pada kelompok eksperimen terlalu sedikit dan mengakibatkan hasil belajar tidak jauh berbeda dengan kelompok kontrol.
6. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS), yang diberikan hanya pemberian materi melalui metode konvensional sehingga membuat kelompok kontrol memiliki hasil belajar yang rendah dibandingkan kelompok eksperimen.

7. Alat ukur yang digunakan yaitu berupa tes bukan teka-teki silang (TTS).  
Karena keterbatasan peneliti dalam memilih media yang digunakan sehingga sulit untuk menjadikan teka-teki silang (TTS) sebagai alat ukur, karena teka-teki silang (TTS) hanya mampu untuk membuat soal pada tingkat pengetahuan saja (C1).