

PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA MATERI CAHAYA DI MTs NEGERI 1 SUMBAWA BARAT TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sri Nurul Wahidah Silung

MTs Negeri 1 Sumbawa Barat, Kementerian Agama Kabupaten Sumbawa Barat,

¹Email: wahidah.srinurul@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v6i2.124>

Diterima: 24 Agustus 2023 | Direvisi: 12 Oktober 2023 | Disetujui: 15 Desember 2023

Abstrak

Pembelajaran di kelas yang cenderung *teacher center* menyebabkan sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM 70 yang ditetapkan oleh madrasah. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA Fisika siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Sumbawa Barat tahun pelajaran 2021/2022, melalui penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Crossword* yang bercirikan penyajian kelas, pengelompokan tim, turnamen, dan pemberian penghargaan. PTK ini melalui dua siklus, siklus I dilaksanakan pada tanggal 19-26 April 2022 dan siklus II pada tanggal 04 Mei 2022. Setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi RPP, lembar observasi siswa dan guru, serta tes evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu dari 71.87 % menjadi 81,56 %, kenaikan sebesar 9,69 %. Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif dari 77.97% dengan kategori Cukup Baik (C) menjadi 90.92% dengan kategori Sangat Baik (A), terdapat kenaikan sebesar 12.95%, dan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor yaitu dari 59,77% dengan kategori Cukup Baik (C) sampai 85,23% dengan kategori Baik (B) serta terdapat kenaikan sebesar 25,46%. Akhirnya penulis menyimpulkan bahwa tujuan penelitian yang diharapkan berhasil. Dengan kata lain, implementasi tindakan Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Crossword* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa.

Kata kunci: cahaya; *crossword*; hasil belajar; *Teams Games Tournament*

Abstract

Learning in a class that tends to be teacher center means that most students have not reached the KKM set by the madrasa, namely 70 for Science-Physics subjects. This classroom action research aims to improve learning outcomes in Science Physics class VIII students at MTs Negeri 1 West Sumbawa for the 2021/2022 academic year, through the implementation of Media Crossword Assisted Teams Games Tournament (TGT) Learning which is characterized by class presentation, team grouping, tournaments, and awarding . This PTK went through two cycles, cycle I was carried out on April 19-26 2022 and cycle II on May 4 2022. Each cycle went through the stages of planning, implementing actions, observing and reflecting. This research data collection technique through observation, learning achievement tests and documentation. The research instruments included lesson plans, student and teacher observation sheets, and evaluation tests. Based on the research results obtained an increase in student learning outcomes in the cognitive domain, namely from 71.87% to 81.56%, an increase of 9.69%. Increased student learning outcomes in the affective domain from 77.97% in the Fairly Good category (C) to 90.92% in the Very Good category (A), there was an increase of 12.95%, and an increase in student learning outcomes in the psychomotor domain, namely from 59.77% in the Fairly Good (C) to 85.23% in the Good category (B) and there was an

increase of 25.46%. Finally, the writer concluded that the expected research objectives were successful. In other words, the implementation of the Crossword Media Assisted Teams Games Tournament (TGT) Learning action can improve students' physics learning outcomes.

Keywords: crossword; learning outcomes; light; Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Guru adalah seseorang yang harus memahami teori, konsep, dan hakikat pembelajaran yang sebenarnya. Hal ini sebagai acuan dalam pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memfasilitasi belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran (Slameto, 2013). Pelaksanaan pembelajaran menuntut adanya inovasi dan kreativitas dari guru dalam penyajiannya (Trianto, 2014). Akan tetapi, kenyataan di lapangan masih banyak dijumpai tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara siswa di kelas VIII MTs Negeri 1 Sumbawa Barat tahun ajaran 2021/2022 tanggal 14 dan 15 februari, dapat diketahui bahwa pembelajaran fisika dilakukan dengan metode ceramah, diskusi kelompok meringkas materi untuk dipresentasikan, dan latihan soal. Metode praktikum jarang dilakukan karena terkendala waktu. Hal ini memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan pada tahun pelajaran 2018/2019 nilai rata-rata Ujian Nasional IPA siswa SMP/MTs se-Kabupaten Sumbawa Barat adalah 49,54, se-Provinsi NTB adalah 41,79 dan secara nasional, nilai rata-rata Ujian Nasional IPA siswa SMP/MTs adalah 48,79 (Kemendikbud, 2019). Terlihat dari data tersebut nilai rata-rata Ujian Nasional IPA siswa SMP/MTs tahun pelajaran 2018/2019 tergolong rendah dan jauh dari nilai KKM setiap sekolah.

Selain rendahnya hasil belajar fisika siswa, peneliti juga merasakan akibat model dan metode belajar yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran ternyata kurang mendukung terhadap aktivitas belajar siswa yang menyebabkan siswa kurang aktif, tampak bosan, tidak berminat dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya sekitar satu atau dua orang yang mampu menjawab pertanyaan guru,

mengajukan pertanyaan, dan mengeluarkan pendapat. Dalam proses pembelajaran guru harus mendorong aktivitas siswa sehingga terjalin interaksi guru dan siswa yang saling menunjang (Usman, 2014). Aktivitas tersebut berupa aktivitas fisik maupun mental.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa bisa lebih aktif sehingga hasil belajar fisika siswa meningkat. Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Setiawan & Arsana, 2018). Hasil belajar fisika adalah kemampuan maksimal yang dicapai seseorang setelah mengalami aktivitas belajar fisika pada materi pokok cahaya dengan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil belajar ini merupakan suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan dan pemahaman dari aktifitas pengenalan terhadap suatu objek secara berulang-ulang yang ditunjukkan oleh pencapaian nilai setelah melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran karena siswa akan dilatih berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama dan mampu bersaing. Pengelolaan kelas menjadi menyenangkan dan tidak cenderung *teacher centered*, siswa memiliki kesempatan mengembangkan kemampuan pemahaman dan dapat melakukan evaluasi langsung terhadap kemampuannya (Rosminar, 2012). Melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* peserta didik bertanggung jawab untuk menguasai materi dan siap mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya, sehingga peserta didik saling bekerja sama dalam memahami materi sehingga dapat bersaing pada turnamen (Yulianto, 2014). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran

dimana siswa dikelompokkan menjadi empat orang berkelompok untuk bekerja sama agar semua anggota kelompok mengerti dan mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing dengan kelompok lain dalam menyelesaikan permainan *crossword* agar memperoleh kemenangan.

Peneliti juga menggunakan media *crossword* atau teka-teki silang (TTS) yang akan memberikan motivasi kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga siswa akan berinteraksi langsung dengan materi dan soal yang disajikan yang didukung pula dengan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Penelitian lain yang telah menggunakan media *crossword* dalam pembelajaran, yakni penelitian yang dilakukan oleh (Rochmawati, 2012) dengan hasil bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media teka teki silang dan kartu terhadap prestasi kognitif. Media *crossword* dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang terdiri dari kotak-kotak kosong membentuk kata yang disusun secara mendatar dan menurun. Siswa akan mengisi kotak-kotak tersebut sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, guna menemukan konsep-konsep yang telah ditetapkan guru, serta menarik siswa untuk aktif menyelesaikan masalah yang guru berikan. Media *crossword* pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Eclipse Crossword.msi*. Media *crossword* ini merupakan media *crossword* yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga para siswa mampu mengerjakannya tepat waktu sesuai dengan materi pokok.

Langkah-langkah pembelajaran *TGT* menggunakan media *crossword* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap 1:

Teacher Presentation (Penyajian kelas)

- a. Guru menyajikan informasi/pokok materi pelajaran secara singkat sesuai tujuan pembelajaran.
- b. Siswa mengikuti penyajian informasi/pokok materi pelajaran.

Tahap 2:

Teams (Mengelompokkan dalam tim)

- a. Guru membentuk kelompok heterogen dengan anggota 6 orang per kelompok.
- b. Guru memberi kesempatan kepada siswa secara berkelompok mendalami materi dan latihan permainan akademik (menjawab pertanyaan bernomor).
- c. Siswa belajar secara berkelompok untuk mendalami materi yang diberikan guru.
- d. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi dan latihan melakukan permainan akademik untuk menjawab pertanyaan bernomor dalam kelompok heterogen.

Tahap 3 : *Tournament* (Turnamen)

- a. Guru memberikan tantangan dengan media *crossword* yang berisi pertanyaan-pertanyaan bernomor vertikal dan horizontal.
- b. Siswa mewakili kelompok melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan bernomor dalam turnamen (anggota kelompok dalam meja turnamen harus berkemampuan akademik homogen).

Tahap 4: *Teams Recognition* (Penghargaan kelompok)

- a. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.
- b. Kelompok yang mendapat skor tertinggi maju ke depan kelas untuk menerima penghargaan.

Penelitian relevan yang mendukung pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diantaranya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fadhilani, 2009) yang menemukan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Malang. Monika (2013); (Kusumaningrum, dkk., 2014); (Sekarwati, 2015); (Ismah & Ernawati, 2018); (Gunarta, 2018); (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021); dan (Milawati, Gonggo, & Langganing, 2014) serta (Inayati & Sufathan, 2022) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Karina & Ariani, 2013) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dilengkapi teka-teki silang dan kartu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi koloid.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021) juga menemukan bahwa penerapan model *Teams Games Tournaments* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Crossword* di MTs Negeri 1 Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada materi cahaya. PTK ini dilaksanakan MTsN 1 Sumbawa Barat yang berlokasi di jalan Pondok Pesantren nomor 28 Kelurahan Menala Kecamatan Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat, NTB. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 mengacu pada Kurikulum 2013 yang diterapkan di kelas VIIIB MTs Negeri 1 Sumbawa Barat. Kelas ini terdiri dari 11 orang laki-laki dan 21 orang perempuan sehingga total subjek penelitian adalah 32 orang. PTK tidak memandang berapapun sampel atau subyek penelitian yang digunakan tetapi lebih untuk menyelesaikan masalah yang selama ini terjadi di kelas.

Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Jumlah jam pelajaran IPA Fisika di kelas VIII adalah sebanyak 2 JP per minggu. Masing-masing siklus terdiri dari tahap-tahap berikut:

1. Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini diantaranya menentukan Kompetensi Dasar, menyusun RPP siklus 1 untuk pertemuan pertama dan kedua, menyusun dan mengembangkan bahan ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa *crossword*, membuat instrumen penelitian

berupa butir-butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa, menyiapkan lembar pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran, membuat LKPD sesuai dengan materi yang dibahas di setiap pertemuan, membuat daftar hadir dan nomor absensi peserta didik untuk membantu *observer* saat melakukan observasi pembelajaran, menyiapkan denah tempat duduk, nama siswa dan menyiapkan alat dokumentasi

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat di setiap pertemuannya. Topik yang dibahas pada siklus I adalah cahaya, sifat-sifat cahaya, pemantulan pada cermin datar, pemantulan pada cermin cekung dan cermin cembung. Sedangkan topik yang dibahas pada siklus II adalah pembiasan.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahap ini kolaborator melakukan pengamatan yang difokuskan pada aktivitas guru dan siswa dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry* terbimbing, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir. Kolaborator dilengkapi angket mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi dalam bentuk angket. Pengamatan dilakukan secara cermat sesuai dengan pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan, membahas hasil pelaksanaan tindakan, dan mengevaluasinya. Kegiatan refleksi dilaksanakan peneliti bersama *observer*. Hasil refleksi siklus I menjadi bahan untuk perencanaan siklus II.

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi tes tertulis sebanyak 20 butir soal, lembar penilaian sikap untuk aspek afektif siswa, dan lembar penilaian kinerja untuk aspek psikomotor, dan lembar observasi keterlaksanaan RPP oleh guru saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *crossword*, dan foto kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis deskriptif komparatif, dimana setiap siklus dicermati peningkatannya serta dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan. Terdapat dua jenis data yang dianalisis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data hasil belajar pada tiga aspek, sedangkan data kualitatif berupa data hasil tindakan guru di kelas berdasarkan pengamatan kolaborator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian/Temuan

a. Deskripsi Prasiklus

Hasil observasi prasiklus diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dan siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh dari observasi didukung pula oleh hasil tes kemampuan awal siswa pada materi Cahaya, yakni masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKM (KKM = 70). Berikut rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa pada pra siklus.

Tabel 1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Siklus	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Pra Siklus	61,09	Tuntas	12	37,50 %
		Belum Tuntas	20	62,50 %

Dari tabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada aspek kognitif pada pra siklus adalah 61,09 dengan 37,50% yang sudah tuntas dan 62,50% siswa belum tuntas. Siswa yang tuntas hanya 37,50% yang berarti bahwa banyak siswa kelas VIIIB belum tuntas secara klasikal.

b. Deskripsi Siklus I

Beberapa temuan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I:

1. Siswa kelihatan kurang antusias dan kesulitan melakukan kegiatan praktikum terutama saat melakukan prosedur kerja dan saling menunggu temannya untuk mengerjakan.



Gambar 1. Siswa kurang antusias dan saling menunggu temannya untuk mengerjakan praktikum

2. Guru harus menjelaskan cara menggunakan busur derajat kepada semua kelompok. Hal ini menyebabkan alokasi waktu kegiatan praktikum lebih dari 10 menit.



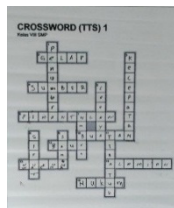
Gambar 2. Guru menjelaskan cara menggunakan busur derajat kepada setiap kelompok

3. Alokasi waktu pada kegiatan praktikum yang tidak sesuai dengan RPP karena guru harus menjelaskan cara menggunakan busur derajat yang benar.
4. Antusias siswa dalam turnamen sangat tinggi sehingga guru merasa kesulitan menentukan siswa atau kelompok mana yang mengangkat tangan terlebih dahulu untuk menjawab *Crossword*. Untuk mengatasi masalah ini, guru meminta bantuan *observer* agar membantu mengamati siswa yang terlebih dahulu mengangkat tangannya.



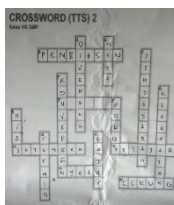
Gambar 3. Guru kesulitan menentukan kelompok yang mengacungkan tangan terlebih dahulu

5. Pada pertemuan pertama, dari 15 soal di kartu turnamen terdapat 1 jawaban siswa yang salah yaitu dari kelompok 4. Hal ini disebabkan karena siswa mengangkat tangan terlalu cepat tanpa berdiskusi dulu dengan teman-teman kelompoknya.



Gambar 4. Jawaban *Crossword* I siswa

6. Pada pertemuan kedua, dari 16 soal di kartu turnamen tidak ada jawaban siswa yang salah. Hal ini menunjukkan siswa sudah lebih teliti dalam menjawab. Siswa juga teramati berdiskusi dahulu sebelum menjawab soal.



Gambar 5. Jawaban *Crossword* II siswa

Pengamatan terhadap keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru pada pertemuan pertama mencapai 89,58% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword* dengan sangat baik, dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua mencapai 90,62% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Nilai persentase ini menunjukkan adanya peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama yaitu sebesar 1,04% yang berarti bahwa guru melaksanakan tahapan pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword* lebih baik dari pertemuan pertama.

Dalam penelitian ini, Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran IPA Fisika di kelas VIII MTs Negeri 1 Sumbawa Barat adalah 70. Jadi, apabila nilai siswa ≥ 70 , maka siswa dinyatakan tuntas, namun apabila nilai siswa < 70 , maka siswa dinyatakan belum tuntas. Berikut hasil rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa pada siklus I.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa

Siklus	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
I	71.87	Tuntas	18	56,25 %
		Belum Tuntas	14	43,75 %

Siswa yang tuntas mengalami peningkatan dari 37,50% pada pra siklus menjadi 56,25% pada siklus I. Peningkatan yang terjadi sebesar 18,75% yang berarti bahwa pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Namun, secara klasikal siswa kelas VIII B belum tuntas, sehingga pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

Berikut tabel hasil rekapitulasi skor siswa pada aspek afektif siklus I:

Tabel 3 Rekapitulasi Skor Siswa pada Aspek Afektif

Siklus I	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Pertemuan I	77.97	A	7	21,87 %
		B	19	59,37 %
		C	6	18,75 %
Pertemuan II	89.73	A	22	68,75 %
		B	10	31,25 %
		C	0	0%

Tabel 3 menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa pada aspek afektif mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 11,76%. Hal ini menunjukkan bahwa sikap siswa dalam pembelajaran mengalami perubahan yang positif yaitu menjadi lebih baik. Hasil ini berarti bahwa siswa sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan semangat karena di dalam pembelajaran mereka diharuskan bekerja sama, jujur, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok mereka masing-masing.

Selanjutnya, berikut tabel hasil rekapitulasi skor siswa pada aspek psikomotor siklus I:

Tabel 4 Rekapitulasi Skor Siswa Pada Aspek Psikomotor

Siklus I	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Pertemuan I	59.77	A	0	0 %

an I	B	0	0 %	
	C	32	100 %	
Pertemu an II	70.31	A	0	0 %
		B	10	31,25 %
		C	22	68,75 %

Hasil ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa pada aspek psikomotor mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 10,54%. Meskipun kategori psikomotor siswa tidak berubah namun dari rata-rata skor siswa, kinerja mereka mengalami perubahan. Siswa pada pertemuan pertama terlihat kurang antusias menyelesaikan LKS karena tidak tahu cara menggunakan busur derajat, namun di pertemuan kedua antusias mereka meningkat karena sudah bisa menggunakan busur derajat.

Dari temuan-temuan yang telah dipaparkan sebelumnya maka direkomendasikan untuk perbaikan di siklus II diantaranya:

1. guru hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses pembelajaran
2. guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya
3. guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa menyelesaikan LKS untuk merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
4. guru harus memberikan petunjuk yang lebih jelas dalam LKS
5. guru harus mampu mengelola waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan
6. guru dan *observer* harus bekerja sama dengan baik agar semua sikap dan kinerja siswa dapat teramati lebih baik.

Kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I dengan menerapkan pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* akan menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

c. Deskripsi Siklus II

Beberapa temuan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II:

1. Kondisi awal siswa dalam pembelajaran sudah kondusif



Gambar 6. Siswa mendengarkan guru dengan penuh perhatian

2. Siswa yang berhasil dalam percobaan merasa senang sedangkan yang gagal akan terus mencoba hingga berhasil. Kegiatan praktikum yang dilakukan siswa sudah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.



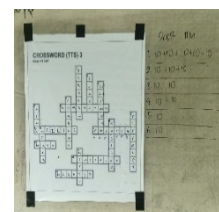
Gambar 7. Siswa duduk secara berkelompok di lapangan untuk praktikum

3. Masih ada kelompok yang telat menyelesaikan praktikum karena 2 kali gagal sehingga harus mengulang praktikum mereka



Gambar 8. Siswa mengamati peristiwa pembiasan

4. Dari 15 soal di kartu turnamen terdapat 2 jawaban siswa yang salah yaitu dari kelompok 2 pada soal nomor 3 menurun, dan kelompok 5 pada soal nomor 11 mendarat.



Gambar 9. Jawaban *Crossword* III siswa

Dalam pembelajaran siklus II, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran mencapai 95,83% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword* dengan sangat baik.

Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh

pada mata pelajaran IPA Fisika pada siklus II setelah melakukan pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* telah mengalami peningkatan dari siklus I. Untuk membandingkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa, berikut Diagram 1 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II:

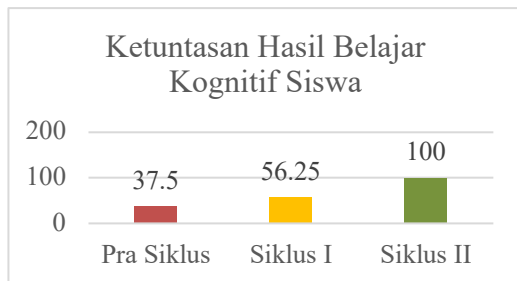


Diagram 1. Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Dari Diagram 1 terlihat bahwa peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 43,75% yang berarti bahwa pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, dan secara klasikal siswa kelas VIIIB sudah tuntas 100% sehingga pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Berikut disajikan Diagram 2 yang menunjukkan skor rata-rata peningkatan hasil belajar afektif siswa dari siklus I hingga siklus II:

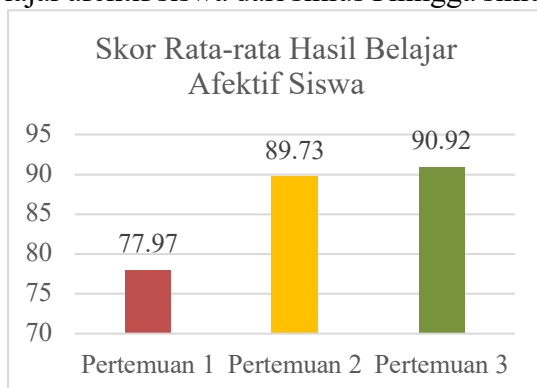


Diagram 2. Skor Rata-rata Hasil Belajar Afektif Siswa

Pada siklus I pertemuan pertama, skor rata-rata siswa termasuk pada kategori Baik (B) dan pertemuan kedua termasuk kategori Sangat Baik (A), dan pada siklus II yakni pertemuan ketiga termasuk pada kategori Sangat Baik (A) juga. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah afektif mengalami perubahan yang positif. Hal ini didukung oleh perbaikan yang

dilakukan pada setiap pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* yang membuat sikap siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi sehingga menunjukkan perubahan pada 7 indikator sikap afektif (tanggung jawab, jujur, peduli, kerjasama, santun, percaya diri, dan disiplin) yang diamati dalam penelitian ini.

Berikut disajikan Diagram 3 yang menunjukkan skor rata-rata peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dari siklus I hingga siklus II:

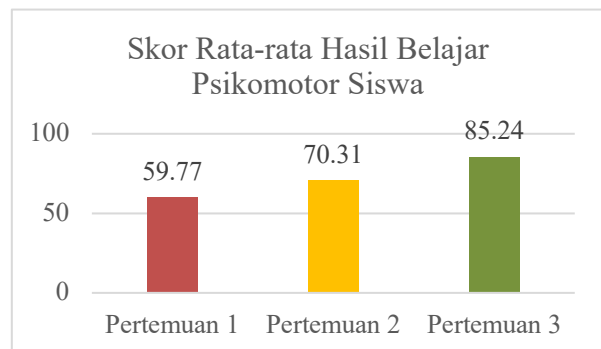


Diagram 3. Skor Rata-rata Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Diagram 3 menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang positif pada skor rata-rata siswa tiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, skor rata-rata siswa sama-sama termasuk pada kategori Cukup Baik (C) dan pada siklus II yakni pertemuan ketiga sudah meningkat menjadi kategori Baik (B). Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah psikomotor mengalami peningkatan yang positif.

Hasil ini juga dapat dilihat dari minat dan ketepatan siswa dalam melakukan prosedur kerja pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, siswa masih bingung dan saling menunggu teman yang lain untuk melakukan prosedur kerja, karena mereka belum terbiasa melakukan praktikum terutama menggunakan alat ukur busur derajat. Pada pertemuan kedua, siswa sudah bisa menggunakan busur derajat dengan benar meskipun hasil hitungan jumlah bayangan mereka masih salah, dan pada pertemuan ketiga siswa mudah melakukan prosedur kerja karena tidak menggunakan alat ukur.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II, siswa sudah dapat menerima materi pembelajaran dengan baik

melalui pembelajaran *TGT* dengan media *Crossword*. Siswa sudah mampu bekerjasama menyelesaikan LKS dalam kelompok dengan baik, melakukan turnamen *Crossword* dengan suportif, menjadi lebih termotivasi dan aktif daripada pembelajaran sebelumnya. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa pada tiga aspek (afektif, kognitif, dan psikomotor).

Pada aspek afektif rata-rata sikap siswa sudah pada kategori Sangat Baik (A), pada aspek kognitif 100% siswa sudah tuntas secara individual maupun klasikal, dan pada aspek psikomotor rata-rata kinerja siswa pada kategori Baik (B). Hasil ini dapat menjawab permasalahan pada penelitian ini bahwa pembelajaran *TGT* dengan media *Crossword* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada materi Cahaya, sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Dari data hasil penelitian diperoleh hasil belajar untuk aspek kognitif siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal, dimana siswa tuntas sebanyak 32 orang (100%). Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan (Diansari, 2011), (Monika, 2013), (Sekarwati, 2015), (Nisa, 2017), (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021), (Afif, Imaniar, & Deka, 2021), dan (Inayati & Sufathan, 2022) yang menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran Kooperatif siswa dilatih untuk bekerja sama dalam memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa

Data skor rata-rata siswa untuk aspek afektif pada siklus II sudah mengalami peningkatan menjadi 90,92% termasuk pada kategori Sangat Baik (A). Sikap siswa dalam belajar di kelas menjadi berubah didukung oleh perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan selama siklus II. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang diperoleh oleh (Karina & Ariani, 2013) dan (Sekarwati, 2015), bahwa penerapan pembelajaran *TGT* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Namun, dalam penelitian (Karina & Ariani, 2013) dan (Sekarwati, 2015) belum meneliti tentang kinerja siswa dalam mengerjakan LKS.

c. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Dari data skor hasil belajar psikomotor siswa pada siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 85,24 yang termasuk kategori Baik (B). Peningkatan skor rata-rata siswa ini dipengaruhi oleh kinerja siswa yang nampak saat mengerjakan LKS atau praktikum. Prosedur kerja di dalam LKS yang telah dijelaskan sebelumnya oleh guru menjadi lebih mudah dikerjakan siswa dan LKS pada siklus II tidak menggunakan alat ukur yang menuntut siswa lebih teliti.

Peningkatan hasil belajar psikomotor dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian oleh (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournaments* berbantuan media TTS dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa SD kelas V. Prestasi belajar IPA dalam (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021) dijabarkan menjadi tiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Penelitian oleh (Herlindawati, Kusmariyatni & Wiryawati, 2021) hampir sama dengan penelitian ini namun subjek penelitiannya yang berbeda.

Penelitian lain yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif berbantuan TTS untuk meningkatkan hasil belajar pada tiga aspek adalah penelitian oleh Muhimmatun Nisa' (2017). Hal ini berarti bahwa telah terdapat beberapa penelitian yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif berbantuan *Crossword* atau TTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tiga aspek, namun penelitian yang memfokuskan pembelajaran *TGT* berbantuan media *Crossword* terutama pada materi-materi fisika masih jarang dilakukan.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas tentang penerapan pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword* untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada materi cahaya di kelas VIII B MTs Negeri 1 Sumbawa Barat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *crossword* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tiga aspek di MTs Negeri 1 Sumbawa Barat.
- b. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus, yaitu pra siklus 61,09%, siklus I 71,87%, dan siklus II 81,56 %.
- c. Peningkatan hasil belajar afektif siswa ditandai dengan peningkatan skor rata-rata siswa pada setiap pertemuan, yaitu pertemuan I sebesar 77,89%, pertemuan II 89,73%, dan pertemuan III sebesar 90,92%.
- d. Peningkatan hasil belajar psikomotor siswa ditandai dengan peningkatan skor rata-rata siswa pada setiap pertemuan, yaitu pertemuan I sebesar 59,77%, pertemuan II 70,31%, dan pertemuan III sebesar 85,21%.
- e. Penerapan pembelajaran melalui pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *crossword* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiga aspek. Hal ini ditunjukkan dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru di kelas yang tergolong Sangat Baik (A), yaitu pertemuan I sebesar 89,58%, pertemuan II 90,62%, dan pertemuan III sebesar 95,83%.

2. Saran/rekomendasi

Dalam pelaksanaan pembelajaran disarankan agar guru mata pelajaran harus mampu mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk siap dan semangat dalam belajar. Siswa disarankan untuk bisa mengemukakan pendapat dan jawaban mereka atas pertanyaan yang diberikan guru tanpa rasa malu dan takut jika jawaban salah. Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *crossword* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pula pada mata pelajaran lain. Perlu dilakukan kajian penelitian relevan yang lainnya, karena hasil

penelitian ini hanya dilakukan di MTs Negeri 1 Sumbawa Barat tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, K., Imaniar, P., & Deka, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar WASIS: *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 2*(No 2), 74-78.
- Al thabany, Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran: Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Asrina, Lale S. Y. (2012). *Perbedaan Hasil Belajar IPA Biologi yang Menggunakan Media Bongkar Dan Media Teka-Teki Silang pada Sswa Kelas VII SMP N 7 Mataram Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi S1 Pendidikan Biologi. Mataram: Universitas Mataram.
- Dewi, S. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran PTS Berbantuan *Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas IX di SMAN Singingi Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi S1 Pendidikan Biologi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Diansari, L. E. (2011). *Peningkatan Hasil Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar IPA Fisika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD disertai Media Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Darsono Jember*. Repository Universitas Jember.
- Fadhliani, L. (2009). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas VIII-B SMP Negeri 1 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Malang.
- Gunarta. I Gd. *Vol.2*(01). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA* (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19338>)
- Herlindawati, E., Kusmariyatni, N., & Wiryawati, K. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka-Teki Silang. *Indonesian Gender and Society Journal, Vol.1*(1), 35–40. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38987>

- Hidayat, A. K., & Fatimah, F. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Rounders Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Kooperatif Tipe NHT. *Musamus Journal of Primary Education*, Vol.2(No.2) 91–101. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2287>
- Husaini Usman. (2014). *Manajemen: Teori, Praktik&Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). Implementasi Metode Teams Games Tournament dengan Media Magnetic Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MI pada Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran. *Jurnal Al Adawat*, Vol.1 (01). <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aldawat/article/view/2247>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, Vol.13(1), 82–85
- Karina, Y. D., Haryono, H., & Ariani, S. R. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilengkapi Teka-Teki Silang dan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Materi Koloid Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol.3(3).
- Kemendikbud. (2019). *Pemanfaatan Hasil Ujian Nasional untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Kusumaningrum, P.C.A., dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2 (No.1)*, 1-10.
- Milawati, Gonggo, & Langganing. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Anak kelas IV SDN No. 1 Lende Kecamatan Sirenja. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 (8), 51-58.
- Monika, R. L. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa kelas VIII A SMP Kanisus Kalasan pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Nisa', M. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS Berbantuan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Tema Indahnya Negeriku di SDN Jember Lor 02*. Digital Repository Universitas Jember. Diakses tanggal 28 Februari 2022. <https://repository.unej.ac.id/>.
- Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Diakses tanggal 23 Februari 2022, <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/>
- Rochmawati, W. (2012). *Pembelajaran Fisika Menggunakan Teams Games Tournament melalui Teka Teki Silang dan Kartu ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar Siswa*. Tesis, Program Studi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rosminar, W. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi FPMIPA, UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Sekarwati, S. (2015). *Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika di SMP*. Skripsi Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Setiawan, A., & Arsana, I. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga Kelas XI TKR 2 di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.7(No.2), 63–67.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulianto W. D, Kamin, S. & Ega T. B. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Mechanical Engineering Education: Vol.1 (No.2)*. 323-330