GEADIDAKTIKA
Jurnal Geografi
Jurnal Pendidikan Geografi UNS

Volume. 4
Nomor. 2
Tahun. 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG DALAM PEMBELAJARANGEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 1 NGEMPLAK BOYOLALI TAHUN AJARAN 2022/2023

***Riza Intan Ramadhani, Sarwono, Lintang Ronggowulan**
Universitas Sebelas Maret
*rizaintanramadhani@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 21/09/2023
Revision: 02/01/2024
Accepted: 05/07/2024

KETENTUAN SITASI

Ramadhani1, R. I., Sarwono2, Ronggowulan3, L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang Dalam PembelajaranGeografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023. Geadidaktika. Vol. 4, No. 2.

Copyright © 2024 *Geadidaktika* (E-ISSN 2774-339X)

https://dx.doi.org/10.20961/gea.v4i2.79015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ngemplak, Boyolali, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media cross puzzle. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari siswa, guru, dan proses pembelajaran di kelas X2 SMA Negeri 1 Ngemplak. Data dan sumber data dikumpulkan dari peserta didik, guru, dan proses belajar mengajar. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media cross puzzle dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa. Sebanyak 88,89% atau 32 siswa mencapai atau melebihi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Meningkatnya hasil belajar siswa menunjukkan keberhasilan akses penelitian, sehingga tindakan lebih lanjut tidak diperlukan.

Kata Kunci: turnamen permainan beregu, cross puzzle, hasil belajar

ABSTRACT

This research aims to improve the activities and learning outcomes of class X students at SMA Negeri 1 Ngemplak, Boyolali, through the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model using cross puzzle media. This research is classroom action research carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementing actions, observing and reflecting. Research subjects included students, teachers, and the learning

process in class X2 of SMA Negeri 1 Ngemplak. Data and data sources are obtained from students, teachers and the teaching and learning process. Data collection techniques involve interviews, observations, and tests. The research results show that the application of the TGT type cooperative learning model with cross puzzle media can improve students' geography learning outcomes. A total of 88.89% or 32 students reached or exceeded the Minimum Completeness Criteria (KKM) limit of 75. The increase in student learning outcomes indicates successful research access, so further action is not needed.
Keywords: team game tournament, cross puzzle, learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk menyebarkan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan danmengembangkan potensi bawaan lahir dan batin seseorang sesuai dengan nilai- nilai yang ada dalam masyarakat dan keluarganya. Hal tersebut diwujudkan melalui lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka dan masyarakat. Pendidikan telah menjadi standar di negara ini, sehingga banyak ahli yang berdebat dan menyampaikan pandangan mereka tentang arti sebenarnya dari pendidikan.

Pemerintah diwajibkan untukmemberikan pendidikan berkualitas tinggi kepada rakyatnya, menurut UUD 1945. Aturan untuk kesejahteraan rakyat sekarang menjadi prioritas kedua setelah ketentuan ini. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan bagi negara ini. Pendidikan harus ditingkatkan karena sangat penting. Keberhasilan proses pendidikan tidak mempengaruhi mutu pendidikan di sekolah. Banyakfaktor memengaruhi proses belajar, seperti guru, siswa, metode pengajaran, media, dan aktivitas siswa. Misalnya, hanya menggunakan pendekatan ceramah dan menghindari menggabungkannya dengan pendekatan belajar mengajarlainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa selama proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat memahami konsep, gagasan, atau pendapat mereka sendiri ketika mereka menemukan masalah yang harus

diselesaikan. Akibatnya, pendekatan pengajaran yang tidak melibatkan partisipasi peserta didik digunakan untuk mengatasi situasi ini.

Geografi adalah materi yangkompleks dan berurutan sehingga peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. ngdiharapkan dari pendidikan di sekolah adalah keberhasilan proses pengajaran. Komponen utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Guru harus membimbing siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang tepat karena metode tersebut merupakan cara interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode yang salah dapat menyebabkan monoton, kebosanan, dan kurang pemahaman,membuat siswa tidak termotivasi untukbelajar. Pembelajaran geografi di kelas X2 di SMA Negeri 1 Ngemplak tidak berjalan dengan baik. Berdasarkan observasi siswa dan wawancara dengan Pak Tukimin S.Pd, guru mata pelajaran geografi, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Beberapa masalah yang paling umum adalah: 1) peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran, yang ditunjukkan olehtingkat partisipasi yang rendah dari peserta didik; 2) Peserta didik tidakmemiliki motivasi untuk belajar dan seringkali tertinggal dalam pelajaran; 3) Peserta didik tampak pasif dan tidak tertarik untuk membaca karena materi geografi relatif panjang dan berisi teori; dan 4) Hasil belajar rendah ditandaidengan banyak peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Hasil observasi kelas dan wawancara dengan Bapak Tukimin, S.Pd. dan peserta didik menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang perlu ditangani. Salah satunya adalah perlunya menggunakan metode pembelajaran dan media yang memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran. Dengan masalah ini,salah satu cara untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang inovatif. Ini adalah bagian penting dari strategi pendidikan, dan guru geografi harus melakukannya saat mereka membuat strategi yang mendukungnya, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas yang mencakup semua bentuk kerja kelompok, baik yang dipimpin maupun diarahkan oleh guru. Pembelajaran ini dianggap lebih terarah oleh guru karena guru menyediakan bahan dan informasi untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah (Agus

Suprijono, 2009). Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan berbagai faktor, seperti tingkat prestasi akademik dan jenis kelamin. Metode *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan penyerahan materi (presentasi kelas), diskusi, turnamen, dan hadiah. Tipe inimengutamakan peran peserta didik dan termasuk elemen bermain yang dapat mendorong belajar dan memberipenguatan kepada peserta didik.

Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkanpeserta didik untuk belajar dengan lebih santai, menghormati keadilan, bekerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar yang lebih besar.Sebagai contoh, guru meminta peserta didik untuk mengisi teka-teki silang.Setelah mengisi teka-teki silang, peserta didik harus berpikir untuk mencari bahan dalam bab yang akan dipelajari melalui pengisian TTS, sehingga mereka dapat mempelajari materi untuk mencari jawaban. Saat peserta didik selesai mengisi teka-teki silang, terjadi interaksi berkelompok, yang membuat peserta didik aktif bertanya dan membuat peserta didik lain antusias untuk membantu mereka mencari jawaban. Guru harus sangat berhati-hati saat menggunakan media teka-teki silang ini agar suasanakelas tetap kondusif dan pembelajaran berjalan dengan baik.

Kajian sebelumnya, Anis Iryaningtyas (2011) menyatakan bahwa metode TGT dengan menggunakan sarana teka-tekisilang didalam proses belajar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal setelah dilaksanakan selama dua siklus. Hasil yang sama juga dijumpai dalam penelitian dari Affifah Nurul Aini (2019) diketahui bahwa hasil penelitian pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan ke kreativitasan peserta didik yang signifikan dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Kemudian penelitian yang selanjutnya ditulis oleh Ayun RatnasariPutri (2019) ditulis bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang menggunakan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan yang terakhir dari Indah Wulandari (2015)menyatakan bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media teka- teki silang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X dilihat dari ketuntasannya yang meningkat dari siklusI ke siklus II. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang melibatkan kerja kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima atau enam peserta didik, dan dirancang untuk menguji pengetahuan atau keterampilanmelalui presentasi materi oleh guru dan pekerjaan peserta didik dalam kelompok mereka masing-masing. Untuk kerjakelompok, guru memberikan setiap kelompok lembar kerja dengan pertanyaan-pertanyaan yang terkait, dan mereka harus menyelesaikannya bersama-sama.

Alasan dipilihnya SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali adalah karena berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan, metode pembelajaran di sekolah tersebut, terutama pada pembelajaran geografi pada kela X sangat monoton, dan hanya menggunakan metode ceramah saja tanpaadanya variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kehilanganmotivas belajar yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan berdampak pada hasil belajar yang menurun pada pembelajaran geografi.Dengan dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) diharapkan mampu membangkitkan kembali semangat peserta didik, dan menjadikan pembelajaran geografi menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi yang sedang berlangsung yaitu materi dinamika hidrosfer.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngemplak yang beralamatdi Jl. Embarkasi H., Ngemplak, Donohudan, Kec. Ngemplak, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57375. Sekolah yang berdiri diatas tanah seluas 10.000 m2 ini telah terakreditasi A dengan jumlah pendidik sebanyak 58 orang dan peserta didik sebanyak 1.174. Terdapat 33 kelas dengan ukuran masing-masingkelas seluas 72 m2 diperuntukkan bagisemua jurusan baik IPA, IPS, maupun IBB.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Pelaksanaan dan penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran geografi dilakukan dengan mengumpulkan, mengklasifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan data mengenai penerapan media tersebut pada siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. Proses ini dilanjutkan dengan observasi dan wawancara. Setelah data deskriptif diperoleh, penulis mengelola dan

menganalisis data berdasarkan hasil Pre-Test dan Post-Test dari Siklus I, II, dan N. Adapun variabel dari penelitian ini yaitu :

a) Variabel Tindakan

   Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media Teka-Teki Silang (TTS)

b) Variabel Harapan

   Hasil belajar peserta didik mata pelajaran geografi kelas X2

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X2 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali yang berjumlah 36 peserta didik. Kelas X2 dipilih karena karakteristik subjeknya sesuai dengan judul penelitian. Di kelas ini terdapat beberapa masalah, seperti peserta didik yang belum memahami materi ajar karena guru Geografi masih menggunakan media atau model pembelajaran konvensional yang dianggap membosankan oleh siswa, oleh karena itu peneliti melaksanakan tindakan penelitian dengan media yangbelum pernah digunakan, yaitu media teka-teki silang agar peserta didik merasakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Data primer yang didapat yaitu hasil wawancara dengan guru geografi peserta didik kelas X2 dan hasil pengamatan setelah dilakukannya model pembelajaran kooperatif ipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantumedia Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran Geografi Kelas X2. sedangkan data sekundernya adalah lembar penilaianhasil belajar peserta didik kelas X2, dan dokumen berisikan nama peserta didik,dan modul pembelajaran pada mata pelajaran Geografi peserta didik kelas X2 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik ini merupakan metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu, serta ciri-ciri yang telah diketahui sebelumnya (Arifin, 2011:221). Teknik ini dapat didasarkan pada pertimbangan peneliti sendiri dan rekomendasi dari guru. Peneliti ingin membuktikan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik. Sampel penelitian dipilih dari satu kelas yang prestasi belajarnya masih kurang, yang dibuktikan melalui lembar nilai hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan ketersediaan waktu, tenaga, dan rekomendasi dari guru di sekolah tersebut, peneliti memilih kelas X2 di SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua tahap yaitu teknik non-tes (wawancara, observasi, dan dokumentasi) dan teknik tes. Teknik validasi instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas butir soal. Validitas butir soal berfungsi untuk menguji setiap butir soal tes yang telah dibuat. Cara menguji validitas butir soal adalah dengan mengorelasikan skor total dengan setiap skor pada butir soal. Selanjutnya, dilakukan uji tingkat kesukaran untuk mengidentifikasi soal yang baik, kurang baik, dan buruk. Uji daya beda dilakukan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi tes ketika diujikan kepada subjek yang sama. Terakhir, penghitungan skor N-Gain dilakukan untuk melihat selisih antara nilai post-test dan pre-test.

untuk menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh guru.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Tindakan Siklus I

Tabel 1. Hasil Tindakan Siklus I

Nilai	Pre-test		Post-test	
	Peserta didik	Presentase (%)	Peserta didik	Presentase (%)
≥75	3	8,33%	15	41,67%
≤75	33	91,67%	21	58,33%

(Sumber: Data Olahan, 2023)

Berdasarkan data tabel diatas terjadi peningkatan pada hasil *post-test* dibandingkan hasil *pre-test* peserta didik,walaupun masih banyak yang berada dibawah batas ketuntasan atau KKM peningkatan ini menandakan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan menerima materi yang diajarkan. Hasil belajar geografi peserta didik secara rinci yaitu:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Nilai	Hasil Belajar Peserta Didik	
	Peserta Didik	Persentase (%)
86 - 100	1	2,78%
71 - 85	13	36,11%
56 - 70	18	50%
≤ 55	4	11,11%
Jumlah	**36**	**100%**
Rata-rata	77	
Tuntas	**15**	**50%**
Belum tuntas	**15**	**50%**

(Sumber: Data Olahan, 2023)

Gambar 1. Hasil Belajar Siklus I

Sumber : Analisis Pribadi

Tabel 1 menunjukkan persentase terbanyak pada hasilbelajar berada pada rentang 56-70, hal ini termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan Gambar 1 dapatdinyatakan bahwa jumlah pesertadidik yang mencapai KKM atau dinyatakan sudah tuntas pada siklus I mengalami peningkatan yaitu dari 3 peserta didik menjadi 15 pesertadidik. Setelah diperhatikan lebih lanjut, didapat data bahwa jumlah peserta didik yang mencapai KKM dalam siklus I sejumlah 18 peserta didik (50%) atau seimbang, hal ini perlu dilakukan siklus lanjutan agar hasil lebih maksimal.

b. Hasil Tindakan Siklus II

Hasil belajar geografi diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Tindakan yang dilakukan pada siklus II menghasilkan peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan hasil belajar pra-tindakan dan siklus I.

Terdapat peningkatan hasil *post-test* dibandingkan hasil *pre-test* yang dapat dilhat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tindakan Siklus II

Nilai	*Pre-Test*	
	Peserta didik	Presentase (%)
≥75	32	88,89%
≤75	4	11,11%

(Sumber: Data Olahan, 2023)

Berdasarkan Tabel hasil *post-test* menunjukkan bahwa pada siklus II peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan siklus I, terbukti darijumlah peserta didik yang mencapai KKM pada *post-test y*ang mendapat nilai mencapai KKM terjadipeningkatan. Hasil *post-test* pesertadidik menunjukkan peningkatanyang signifikan pada hasil belajar peserta didik, yaitu dapat dilihat padatabel bahwa seluruh peserta didik kelas X2 dinyatakan tuntas 100%. Lebih rinci hasil belajar peserta didikpada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 2 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Nilai	Hasil Belajar	
	Peserta didik	Presentase (%)
86 - 100	10	27.78%
71 - 85	22	61.11%
56 - 70	4	11.11%
≤ 55	0	0%
Jumlah	**36**	**100%**
Rata-Rata	90	
Tuntas	32	
Belum Tuntas	4	

(Sumber Data Olahan, 2023)

Gambar 2. Hasil Belajar Siklus II

Sumber : Analisis Pribadi

Tabel 4 menunjukkan persentase terbanyak pada hasil belajar berada pada rentang 71-85, hal ini termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan Gambar menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu peningkatan jumlah seluruh peserta didik kelas X2 yang telah mencapai KKM atau batas tuntas maksimal. Hal ini menunjukkan peningkatan dibandingkan pada siklus I yaitu sebelumnya sebesar 15 peserta didik (50%) yang tuntas KKM. Tindakan yang dilaksanakanpada siklus II menghasilkan data yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM lebih dari 80% sehingga dapat dikatakan indikator kinerja penelitiantelah tercapai dan pelaksanaan tindakan tidak perlu dilanjutkan kesiklus selanjutnya.

c. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II menggunakan N-Gain

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar Pre-Test menunjukkan nilai tertinggi 85, nilai terendah 25, dan rata-rata 59. Pada Post-Test, nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 45, dan rata-rata ketuntasan 70,2. Ketuntasan hasil belajar terlihat dari hasil Post-Test yang berada di atas nilai KKM pada siklus I, menunjukkan peningkatan pembelajaran dengan media teka-teki silang. Jika diukur dengan N-Gain, kemampuan siswa berada pada kategori sedang. Namun, penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II karena belum mencapai ketuntasan hasil belajar (100% siswa mencapai nilai lebih dari 66) yang diharapkan.

Pada siklus II, hasil belajar Pre-Test menunjukkan nilai tertinggi 85, nilai terendah 25, dan rata-rata 59. Post-Test menunjukkan nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, dan rata-rata 83,6. Ketuntasan hasil belajar terlihat dari hasil Post-

Test yang berada di atas nilai KKM, dengan 32 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pelajaran geografi menggunakan media teka-teki silang. Jika dihitung menggunakan N-Gain, kemampuan siswa mencapai 88,89% dengan kategori sedang. Nilai rata-rata Post-Test meningkat dari 59 menjadi 83,6.

d. Perbandingan Hasil Antar-Tindakan

Tabel 5. Perbandingan Hasil Antar -Tindakan

Kriteria Ketuntasan	Pra-Tindakan		Sikus I	
	Peserta didik	Persentase (%)	Peserta didik	Persentase (%)
Tuntas	8	22,22%	15	50%
Belum Tuntas	28	77,78%	15	50%

(Sumber Data Olahan, 2023)

Berdasarkan Tabel 5 dapat dinyatakan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar geografi melampaui KKM meningkat pesat melalui penerapan modelpembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Teka-Teki Silang dari siklus I ke siklus II.

e. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Pretest		*Posttest I*		*Posttest II*	
Pilihan ganda	Valid :	Pilihan ganda	Valid :	Pilihan ganda	Valid :
	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16		1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25		2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24
	Tidak Valid :		Tidak Valid :		Tidak Valid :
	3, 6, 12, 13, 22		5, 7, 9, 15, 18		1, 16, 17, 23, 25

(Sumber : Data Olahan, 2023)

f. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Uji	Hasil	Kategori	Butir Soal
Tingkat Kesukaran	*Pretest*	Mudah	-
		Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sukar	-
	Posttest I	Mudah	-
		Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sukar	-
	Posttest II	Mudah	-
		Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sukar	-

(Sumber : Data Olahan, 2023)

g. Hasil Analisis Daya Beda

Tabel 8. Hasil Analisis Daya Beda

Uji	Hasil	Kategori	Butir Soal
Daya Beda	*Pretest* dan *Posttest I*	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sedang	-
		Perlu direvisi	-
		Tidak baik	-
	Posttest II	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sedang	-
		Perlu direvisi	-
		Tidak baik	-

(Sumber : Data Olahan, 2023)

h. Hasil Uji Reabilitas

Tabel 9. Hasil Uji Reabilitas

Uji	Hasil	Kategori	Butir Soal
Daya Beda	*Pretest* dan *Posttest I*	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sedang	-
		Perlu direvisi	-
		Tidak baik	-
	Posttest II	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Sedang	-
		Perlu direvisi	-
		Tidak baik	-

(Sumber : Data Olahan, 2023)

F. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media teka-teki silang berhasil meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Ngemplak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88,89% atau 32 siswa mampu mencapai atau bahkan melebihi batas KKM 75. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa indikator capaian penelitian, yaitu 80% siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75, telah tercapai, sehingga tidak diperlukan tindakan lanjutan.

G. DAFTAR PUSTAKA

Agustin Kumala Dewi, Sri Mulyani, & Bakti Mulyani. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Teams GamesTournaments (Tgt)* Disertai *Video Compact Disk (Vcd)* Dan Teka Teki Silang (Tts) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Konsep Materi Dan Perubahannya Kelas X Smk Muhammadiyah 2 Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014 . *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 5 No. 3 Tahun 2016*, *ISSN 2337-9995*.

Dinul Afwah Agustiyani. (2016). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V Sd Di Kota Semarang. Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan SeniUniversitas Negeri Semarang.

Dewi, K. (2019). *Journal of Creativity Student* Menerapkan Pembelajaran TGT Media TTS Pada Bank Soal Berbasis LKS Sistem Koloid Info Articles. In *Journal of Creativity Student* (Vol. 2, Issue 2). http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jcs

Feshtyani, S., Jannah, M., & Salim, H. (2021). Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Article Info* (Vol. 1, Issue 1). https://ejournal.upi.edu/index.php/didakti k

Nana Sudjana. (2006). Penilaian hasil proses belajar mengajar / Nana Sudjana. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.

Pramudya, K. (n.d.). Artikel Review ModelPembelajaran Kooperatif Penerapan Nilai Pancasila Di Indonesia RASISME View Project. https://doi.org/10.15294/jpfi.v4i2.162.

PUTRI SRIRAHAYU. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran TekaTeki Silang Pada Materi Tatanama Senyawa Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (Ftk) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Sugandi, A.I. (2002). Pembelajaran Pemecahan Masala Matmatika Melalui Model Belajar Kooperatif Tope Jigsaw. (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas Satu SMU Negeri di Tasikmalaya). Tesis PPS UPI: Tidak diterbitkan.

TARIGAN, R. M. R. B. (2019). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd NegeriKec. Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Quality.

Tritjahjo Danny Soesilo, Firosalia Kristin, & Setyorini. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TerhadapKemandirianbelajar Di Masa PandemiCovid-19 Pada Peserta Didik Di Sma DanSmk Kota Salatiga. Universitas KristenSatya Wacana .

Zaim, M., & Negeri Padang, U. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka- Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan Syahrul R (Vol. 21, Issue 2).