

Pengaruh Permainan *Word Search Puzzle* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Baraka (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon)

The Effect of Word Search Puzzle Games in Cooperative Learning Type of TGT (Teams Games Tournament) Toward Class X SMA Negeri 1 Baraka (Hydrocarbon Subject Matter)

Nurfajrianti Akhmad¹, Taty Sulastry^{2*}, Muh. Yunus³

^{1,2,3}Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar

Email: taty.sulastry@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *word search puzzle* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Baraka tahun pelajaran 2015/2016 pada materi pokok hidrokarbon. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Baraka yang terdiri dari sebelas kelas. Sampel diperoleh secara acak dan terpilih kelas X.9 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.8 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing 28 orang. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan *word search puzzle* dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Data diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa pada akhir pembelajaran. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa data terdistribusi normal sesuai dengan yang diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel} = 3,67 < 7,81$ dan kedua data memiliki varians yang homogen sesuai dengan yang diperoleh $F_{(hitung)} < F_{(tabel)} = 1,21 < 1,90$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,04 > 1,67$ sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *word search puzzle* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Baraka pada materi pokok hidrokarbon

Kata Kunci : *word search puzzle, TGT, Hasil belajar, hidrokarbon*

ABSTRACT

The research was a quasi-experimental that aimed to know the effect of Word Search Puzzle game in cooperative learning TGT to student's achievement of class X of senior high school 1 Baraka school year 2015/2016 in the subject matter of hydrocarbon. The population was class X of senior high school 1 Baraka which consists of eleven classes. Samples were obtained randomly and was elected class X.9 as an experimental class and class X.8 as class control the number of students each of 28 people. Independent variable in this study is a game of word search puzzle and the dependent variable is student achievement. Data was obtained by the posttest to students on end study. The results of inferential statistical analysis that the data were normally distributed with $\chi^2_{count} < \chi^2_{table} = 3.67 < 7.81$ and both of data have homogeneous variants with $F_{count} < F_{table} = 1.21 < 1.90$. Hypothesis testing is done by using a t-test and obtained $t_{count} > t_{table} = 1.84 > 1.67$ so it can be concluded that the game of word search puzzle in cooperative learning model TGT positive effect students achievement of class X of senior high school 1 Baraka in the subject matter of hydrocarbon.

Keywords : *the game of word search puzzle, cooperative TGT, students achievement, hydrocarbon*

PENDAHULUAN

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan silabus dan indikator, sebagai penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi (Mulyasa, 2007). Selain itu, guru juga harus mampu bekerja mandiri untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang sering muncul dalam pembelajaran. Dengan adanya kurikulum ini, maka guru sebagai pendidik harus bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya agar dapat tercipta iklim pembelajaran yang kondusif.

Hidrokarbon dalam mata pelajaran kimia merupakan materi yang banyak mengandung materi yang bersifat hafalan, sehingga hal ini berpengaruh terhadap ingatan atau kemampuan memori siswa. Setiap siswa mempunyai kemampuan memori yang berbeda, hal ini disebabkan oleh latar belakang dan keadaan siswa yang berbeda-beda.

Agar siswa dapat memahami konsep kimia dengan baik maka perlu dikembangkan suatu cara atau model pengajaran kimia guna membantu siswa dalam memahami konsep dan menentukan hubungan yang bermakna dalam menyelesaikan soal-soal kimia. Salah satu model pengajaran yang menggunakan prinsip bekerja secara kelompok adalah model pembelajaran TGT (*teams games tournament*). Pada pembelajaran ini, siswa akan berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompoknya. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat

siswa lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar (Slavin, 2008)

Sebagaimana dengan karakteristik materi hidrokarbon yang umumnya mengandung materi yang bersifat hafalan atau teori, maka perlu suatu pemberian media dalam model pembelajaran TGT, karena menurut Aqib (2014) bahwa penggunaan media dapat membantu keefektifan dan keefesienan penggunaan model. Selain itu, diharapkan bahwa media pembelajaran juga dapat membantu proses pemahaman konsep pada siswa.

Media *word search puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan sikap siswa, hal tersebut sudah dibuktikan oleh hasil penelitian Vossoughi (2009), permainan *Word search puzzle* dinilai dapat efektif dalam membantu siswa merasa senang dan tertarik terhadap suatu materi. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan soal, para siswa akan berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga muncul niat untuk selalu berfikir.

SMAN 1 Baraka merupakan salah satu sekolah negeri di Enrekang. Berdasarkan wawancara dengan guru kimia kelas X di sekolah tersebut yaitu diperoleh bahwa ketuntasan kelas pada materi hidrokarbon yang dicapai di setiap kelas sangatlah minim yaitu masih ada yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Bahkan menurut guru kimia tersebut bahwa ketuntasan kelas tidak pernah tercapai tanpa mengadakan remedial, dimana ketuntasan kelas

minimal yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 80%. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu karakteristik materi kimia yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Kondisi seperti ini akan berdampak pada menurunnya minat belajar peserta didik dan semakin tidak pahami peserta didik terhadap mata pelajaran dan konsep-konsep di dalamnya.

Permainan *word search puzzle* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirancang untuk proses pembelajaran kimia pada materi pokok hidrokarbon. Dengan adanya permainan ini diharapkan siswa dapat tertarik dan tidak bosan dalam belajar kimia serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *word search puzzle* dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Baraka pada materi pokok Hidrokarbon.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Baraka pada materi pokok hidrokarbon bagi siswa. 2) Penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar. 3) Penelitian ini dapat memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman mengajar bagi peneliti. 4) Penelitian ini dapat memberi masukan bagi

sekolah untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran kimia pada khususnya dan pelajaran lain pada umumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu permainan word search puzzle dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik pada materi pokok hidrokarbon kelas X SMAN 1 Baraka. Populasi dalam penelitian ini adalah adalah semua peserta didik kelas X SMAN 1 Baraka, terdaftar pada tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri atas sebelas kelas dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 308 siswa. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini terpilih dua kelas secara acak dari empat sebelas yaitu kelas X.9 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang dan kelas X.8 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berlokasi di SMAN 1 Baraka, kabupaten Enrekang. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pemberian test akhir (*post test*). Selama proses pembelajaran diterapkan permainan *word search puzzle* dalam pembelajaran *teams games tournament* pada kelas eksperimen sedangkan kelas control pembelajaran

teams games tournament tanpa menggunakan permainan *word search puzzle*.

Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai hasil *posttest* berupa pilihan ganda yang terdiri dari 30 item yang telah divalidasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Lembar observasi dibuat berdasarkan langkah pembelajaran model yang digunakan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari *posttest* yang dilakukan pada pertemuan terakhir. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar dan lembar observasi.

Cara menghitung nilai yang diperoleh siswa yaitu setiap item yang dijawab benar mendapatkan skor 1, sedangkan yang dijawab salah mendapatkan skor 0, sehingga skor maksimum adalah 30. Skor yang diperoleh siswa selanjutnya dikonversi menjadi nilai dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh digunakan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus berikut:

$$\% \text{ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

dan ketuntasan indikator dengan menggunakan rumus berikut:

$$\% \text{ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Cara yang digunakan untuk menghitung lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu:

$$\% \text{ketuntasan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis Statistik deskriptif yang dicari meliputi penyajian tabel, diagram, nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi yang dihitung secara manual. Selanjutnya, nilai yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kriteria nilai ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan oleh pihak SMA Negeri 1 Baraka.

Pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan dengan uji normalitas data dan homogenitas variansi. Kemudian dilanjutkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *word search puzzle* dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok hidrokarbon kelas X SMAN 1 Baraka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Gambaran umum hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberi permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan permainan *word search puzzle* disajikan pada statistik deskriptif Tabel 1.

Pada Tabel 1 diketahui bahwa nilai tertinggi untuk kelas eksperimen yaitu 93 sedangkan kelas kontrol yaitu 83 dan nilai terendah untuk kelas eksperimen yaitu 40 sedangkan kelas kontrol yaitu 37. Jika dilihat dari nilai tertinggi kedua kelas maka hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control dan jika dilihat dari

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	28	28
Nilai tertinggi	93	83
Nilai terendah	40	37
Rata-rata	66,82	60,21
Median	68,75	62,5
Modus	73,25	65,64
Varians	158,89	130,28
Standar deviasi	12,60	11,41

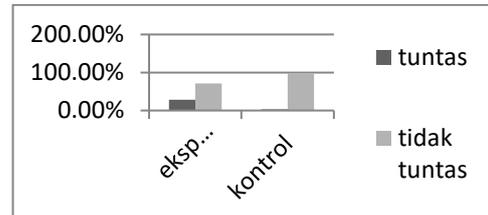
nilai terendah maka hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas juga menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yakni 66,82 berbanding 60,21. Adapun presentase keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentasi keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
I	100%	100%
II	100%	100%
III	100%	100%
IV	100%	100%
V	100%	100%

Kategori ketuntasan minimal di SMA Negeri 1 Baraka yaitu 80. Dari hasil analisis data tes hasil belajara, siswa yang tergolong tuntas pada kelas eksperimen yaitu 8 orang dari 28 siswa sedangkan untuk kelas kontrol 1 orang dari 28 siswa. Persentase ketuntasan yang diperoleh untuk kelas eksperimen sebesar 28,57% dan kelas kontrol

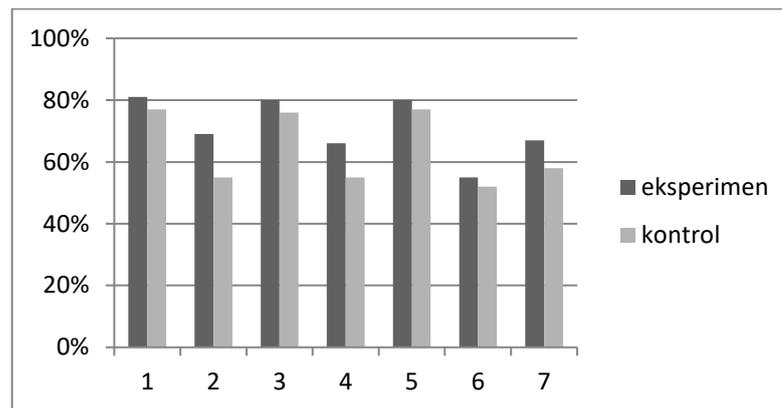
sebesar 3,57%. Berikut persentase ketuntasan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Persentase Ketuntasan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pencapaian untuk indikator 1 sampai 7 pada kelas kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pencapaian pada kelas kontrol. Pencapaian tiap indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digambarkan dalam Gambar 2.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah chi kuadrat. Kriteria data terdistribusi normal jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $x^2_{hitung} = 3,67$ dan x^2_{tabel} dengan taraf signifikan (α) = 0,05, derajat kebebasan (dk) = 3 dan jumlah sampel 28 yaitu 7,81. Pada kelas eksperimen nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka data kelas eksperimen berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh nilai $x^2_{hitung} = 4,96$ dan x^2_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, $dk = 3$ dan jumlah sampel 28 yaitu 7,81. Nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka data kelas kontrol berasal dari populasi yang terdistribusi normal



Gambar 2. Diagram Pencapaian Tiap Indikator pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk mengetahui apakah kedua kelompok data yang diteliti berasal dari populasi yang homogen atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Kriteria pengujian, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians kelas eksperimen dengan varians kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai $F_{(hitung)} = 1,21$ dan $F_{(tabel)}$ untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang dan penyebut 27 yaitu 1,90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $F_{(hitung)} < F_{(tabel)}$, maka kedua data memiliki varians yang homogen.

Perhitungan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif dari permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji-t satu pihak dengan perumusan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Hasil perhitungan yang diperoleh, nilai $t_{(hitung)}$ sebesar 2,04 sedangkan nilai $t_{(tabel)}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan dk = 54 yaitu 1,67. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $t_{(hitung)} > t_{(tabel)}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti ada pengaruh positif permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Baraka pada materi pokok hidrokarbon.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif yang merujuk pada Tabel 1 dengan menggunakan perhitungan manual, terlihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi yaitu sebesar 66,82 dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan permainan *word search puzzle* 60,21.

Frekuensi siswa yang tuntas pada kelas eksperimen 8 orang dan pada

kelas kontrol 1 orang dengan persentase ketuntasan dari kedua kelas yang merujuk pada Gambar 1 yaitu 28,57% untuk kelas eksperimen dan 3,57% untuk kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan permainan *word search puzzle*.

Media *word search puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena melalui media *word search puzzle* siswa dapat melatih mental kesiapan siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa dituntut untuk mencari tahu dan memahami konsep yang sedang dipelajari. Hal tersebut disebabkan karena permainan *word search puzzle* ini dibarengi dengan proses tanya jawab yang berdasar dari permainan tersebut. Pada proses tanya jawab inilah terjadi proses pemahaman dan pendalaman konsep yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamat dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang merujuk pada Tabel 2 terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol itu sama dengan 100%. Persentase pencapaian tiap indikator menunjukkan pencapaian indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi. Dari 8 indikator yang ada semuanya menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan permainan

word search puzzle pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Merujuk pada Gambar 2, dari 8 indikator yang ada indikator 1 (mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam senyawa karbon) yang mempunyai presentasi paling tinggi yaitu sebesar 81% hal ini dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas pada indikator g (siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan) pada pertemuan itu tinggi yaitu sebesar 29%. Indikator yang mempunyai presentasi rendah yaitu indikator 6 (menentukan isomer struktur (kerangka, posisi, dan fungsi) atau isomer geometri) sebesar 55% hal ini juga dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas pada indikator g pada pertemuan itu rendah sebesar 14%.

Persentase pencapaian tiap indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol hal ini disebabkan karena adanya penggunaan media *word search puzzle* pada kelas eksperimen. media *word search puzzle* yang bersifat menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Materi hidrokarbon terdiri dari konsep yang cukup rumit untuk dipahami. Oleh karena itu, dengan adanya media *word search puzzle* ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain sehingga siswa lebih mudah memahami setiap tujuan yang ingin dicapai.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji normalitas, homogenitas dan hipotesis penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa data

hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan permainan *word search puzzle* terdistribusi normal dan homogen.

Data hasil analisis terdistribusi normal dan homogen maka pengujian data dapat dilanjutkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t pada $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,04 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,67. Nilai $t_{(hitung)} > t_{(tabel)}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Baraka pada materi pokok hidrokarbon.

Pemberian media pembelajaran menjadikan kemampuan berpikir dan ketertarikan siswa tentang kimia dapat bertambah sehingga berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Pada pembelajaran ini, guru cenderung hanya sebagai fasilitator yang memberikan pengarahan sepenuhnya pada siswa. Keaktifan siswa lebih ditekankan, sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar yang akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang menjawab pada saat diberi pertanyaan dan aktif memberikan

kesimpulan mengenai materi yang dipelajari tiap pertemuan pada kelas eksperimen. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mengaktifkan siswa dalam belajar karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap yaitu presentasi di kelas, kerja tim, games, turnamen dan rekognisi tim. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa mampu melatih kemampuan belajarnya dengan melakukan interaksi sosial dengan temannya dan menumbuhkan rasa toleransi antar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Baraka pada materi pokok Hidrokarbon.

B. Saran

Permainan *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT bagus digunakan karena hasil penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi ada hal yang dipertimbangkan diantaranya, guru diharapkan dapat mengefektifkan waktu sebaik-baiknya, karena model ini memerlukan waktu yang cukup banyak dan pada pembagian kelompok selain berdasarkan tingkat kemampuan juga

harus memperhatikan kecocokan antara siswa yang satu dan lainnya

Language and Literature. Vol. 1
No. 1 Pag 79-85. North Tehran
Branch Islamic Azad Universi

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa, 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert. E. 2008. *Cooperatif Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Vossoughi, Hossein dan Marzieh Zarga. 2009. Using Word Search Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian FL Leners. *Journal of Teaching English as a Foreign*