

**Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model
Teams Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil
Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang**

TESIS



Oleh:

YENI YUSNIA

93221013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

2025

**Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model
Teams Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil
Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang**

Tesis

Nama : Yeni Yusnia

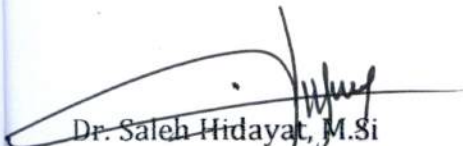
Nim : 93221013

Disetujui untuk disampaikan kepada panitia penguji

Pada Tanggal: 2025

Pembimbing

PEMBIMBING 1


Dr. Saleh Hidayat, M.Si
NIDN. 0027106604

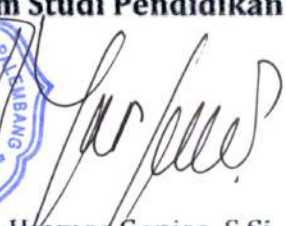
PEMBIMBING 2


Dr. Meli Astriani, M.Si
NIDN. 0216059001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi,




Dr. Marhina Ummas Genisa, S.Si., M.Sc.
NIDN. 0202107801

**Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model
Teams Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil
Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang**

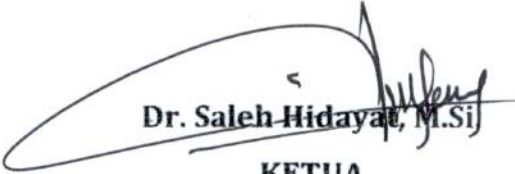
Nama : Yeni Yusnia

Nim : 93221013

Tesis

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Biologi ini
telah disetujui oleh Tim penguji pada tanggal

Palembang, Februari 2025


Dr. Saleh Hidayat, M.Si
KETUA


Dr. Meli Astriani, M.Si.
SEKRETARIS


Dr. Bagas Raid Sidik, M.Pd
ANGGOTA II


Dr. Sri Wardhani, M.Si
ANGGOTA 1


Dr. Marlina Ummas Genisa, M.Sc
ANGGOTA III

Pernyataan Bebas Plagiat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yeni Yusnia

Nim : 93221013

Program Studi : Pendidikan Biologi

: PPS Universitas Muhammadiyah Palembang

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Magister Pendidikan baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Palembang,

2025

Yang membuat pernyataan,



Yeni Yusnia

Motto dan Persembahan

Motto: Jangan pernah menyerah, karena kegagalan hanyalah batu loncatan menuju kesuksesan," atau "Setiap langkah kecil, jika dilakukan dengan semangat, membawa kita lebih dekat pada impian," atau "Bangkit, berjuang, dan terus maju. Semangat tidak pernah mengenal kata menyerah."

Kupersembahkan Tesis ini kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnyalah, sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik.
2. Ayah (Muhlisin) dan Ibu (Ruslaini) yang selalu mendukung baik moral maupun material serta tak henti-hentinya memberikan semangat dan doa yang selalu mereka panjatkan selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan program pascasarjana.
3. Kakak (Idi Fitra, S.Pd) dan adikku Eko Firmansyah, Tri Anisah, yang telah memberikan nasihat, motivasi, bimbingan, dan dukungannya sehingga saya bisa mewujudkan cita-citaku menjadi seorang magister.
4. Teman-teman Program Studi Pendidikan Biologi Program Pascasarjana yang telah berjuang bersama.

ABSTRACT

Yeni Yusnia. 2025. Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang. Program Pascasarjana Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. Saleh Hidayat, M.Si. (II) Dr. Meli Astriani, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media TTS berbasis model *Teams Games Tournament* serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan, motivasi, dan hasil belajar pada materi IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Uji coba produk dilakukan pada 25 peserta didik dikelas VII MTs As-Salam Palembang, dengan melibatkan pula satu orang guru mata pelajaran IPA sebagai responden uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan validasi ahli bahasa, materi, media, perangkat pembelajaran dan bahan ajar maka diperoleh bahwa rata-rata indikator pada bahasa yaitu 78%, materi 78%, dan media 79% dengan kualifikasi baik dan valid. Pada perangkat pembelajaran diperoleh rata-rata indikator yaitu 94% dan bahan ajar 84% dengan kualifikasi sangat baik dan keterangan sangat valid. Hasil penilaian ahli kepraktisan media diperoleh rata-rata indikator yaitu pada guru 86% dengan kualifikasi valid dan peserta didik 84% dengan kualifikasi sangat kuat. Berdasarkan hasil tabulasi data tanggapan siswa terhadap keefektifan media TTS biologi didapatkan persentase sebesar 81,16% dengan kategori sangat tinggi. Kemudian nilai respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yaitu 88,05 dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media TTS berbasis model *Teams Games Tournament* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas tinggi menunjukkan bahwa konten dan media yang dikembangkan sesuai dengan standar pembelajaran. Kepraktisan yang tinggi dari guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang tergolong sedang menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Meskipun demikian, ke depan media ini dapat terus disempurnakan agar mampu menghasilkan peningkatan yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan dengan menggunakan media TTS peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain.

Kata kunci: Pengembangan, Media TTS, TGT, Motivasi, Hasil belajar.

ABSTRACT

Yeni Yusnia. 2025. *The Development of Crossword Puzzle Media Based on the Teams Games Tournament Model on Science Motivation and Learning Outcomes of Biology Subjects for Grade VII MTs As-Salam Palembang*. Postgraduate Program in Biology Education, Muhammadiyah University of Palembang. Advisors: (1) Dr. Saleh Hidayat, M.Si. (II) Dr. Meli Astriani, M.Si.

This study aims to develop TTS media based on the Teams Games Tournament model and to determine the validity, practicality, effectiveness, motivation, and learning outcomes in science material. The method used in this study is the 4D development model (define, design, develop, and disseminate). The product trial was conducted on 25 students in class VII MTs As-Salam Palembang, also involving one science teacher as a respondent for the practicality test. The results showed that after validation by language experts, materials, media, learning devices and teaching materials, it was obtained that the average indicator for language was 78%, material 78%, and media 79% with good and valid qualifications. In learning devices, the average indicator was 94% and teaching materials 84% with very good qualifications and very valid information. The results of the expert assessment of media practicality obtained an average indicator, namely 86% of teachers with valid qualifications and 84% of students with very strong qualifications. Based on the results of the tabulation of student response data on the effectiveness of the biology TTS media, a percentage of 81.16% was obtained with a very high category. Then the value of student responses to learning activities was 88.05 with very good criteria. This study shows that the TTS media based on the Teams Games Tournament model developed has met the criteria of validity, practicality, and effectiveness. High validity indicates that the content and media developed are in accordance with learning standards. High practicality from teachers and students indicates that this media is easy to use and helps in the learning process. Increased motivation and learning outcomes are classified as moderate indicating that the use of this media can have a positive impact on students' understanding of concepts. However, in the future this media can continue to be refined to be able to produce higher improvements. It can be concluded that by using TTS media, students can be motivated in the learning process because they learn while playing.

Keywords: Development, TTS Media, TGT, Motivation, Learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat, kasih sayang, kekuatan, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang" ini dengan baik. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan di Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Biologi. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Dr. Saleh Hidayat, M.Si., selaku pembimbing pertama, dan Dr. Meli Astriani, M.Si., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat dalam penyusunan tesis ini. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan doa selama proses penulisan tesis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Abid Dzajuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. Ir. Mukhtarudin Muchsiri, M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Dr. Marlina Ummas Genisa, S.Si., M.Sc., Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Seluruh dosen di Program Pascasarjana Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Kepala Sekolah, Para Guru, Staff Tata Usaha dan Peserta Didik di MTs As-Salam Palembang.
6. Kedua orang tuaku yang kusayangi Ayahku Muhlisin dan Ibu Ruslaini yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan, serta kasih sayang berkat doa Kalian tesis ini dapat terselesaikan tepat waktu.
7. Kakakku Idi, serta kedua adikku Eko dan Tri yang selalu mendokan, memberi semangat dan dukungan.

8. Sahabat terbaikku, seperjuangan yang tau keluh kesahku, saling mengadu lelah dan capek tetapi tetap saling suport satu sama lain untuk tetap bertahan Relly Susanti, M.Pd.
9. Teman-teman angkatan VIII.

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan di dalam penulisan tesis ini untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membantu demi perbaikan di masa mendatang Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi Kita semua Aamiin. Alhamdulillah Robbil' alamiin, Puji dan syukur kepada Allah SWT atas ridha dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul "Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Model *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Biologi Kelas VII MTs As-Salam Palembang". Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada kekasih Allah SWT panutan seluruh umat yakni baginda nabi Muhammad SAW, yang telah memperbaiki akhlak dan budi perkerti manusia seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Palembang,

2025

**Yeni Yusnia
NIM. 93221013**

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Manfaat Pengembangan.....	8
F. Definisi Istilah	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Pembelajaran TTS.....	12
C. <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
D. Motivasi.....	19
1. Teori Motivasi	19
2. Indikator Motivasi	21
E. Hasil Belajar	22
1. Teori Hasil Belajar	22
2. Indikator Hasil Belajar.....	24
F. Materi IPA Kelas VII SMP	24
1. Materi IPA Hakikat Ilmu Sains dan Metode Ilmiah.....	25
2. Klasifikasi Makhluk Hidup	27
3. Ekologi Keanekaragaman Hayati Indonesia	29

G. Penelitian yang Relevan.....	29
H. Kerangka Berfikir	31

BAB III METODE PENELITIAN 33

A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan	33
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	34
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	37
3. Tahap pengembangan (<i>Develop</i>)	38
4. Tahap Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>)	40
C. Desain Produk.....	41

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil Pengembangan.....	50
1. Tahap <i>Define</i>	50
a. <i>Front-End Analysis</i>	50
b. <i>Learner Analysis</i>	51
c. <i>Task Analysis</i>	52
d. <i>Concept analysis</i>	52
e. Penentuan Spesifikasi Tujuan Pembelajaran.....	52
2. Tahap <i>Design</i>	53
a. Pemilihan media (<i>media selection</i>	53
b. Pemilihan format (<i>format selection</i>)	53
c. Membuat rancangan awal dan akhir TTS.....	54
3. Tahap <i>Develop</i>	56
a. <i>Expert Appraisal</i>	57
b. <i>Development Testing</i>	64
c. Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	65
4. Tahap <i>Disseminate</i>	66
a. <i>Validation Testing</i>	66
B. Kajian Produk Akhir	73
1. Validitas Media TTS Biologi Menurut Ahli Materi dan ahli media.....	73

2. Kepraktisan Media TTS Berdasarkan Respon Guru dan Siswa.....	75
3. Keefektifan Media Teka Teki Silang.....	76
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
 DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran TGT	16
Tabel 3.1 Uji Coba	42
Table 3.2 Penskoran pada Angket Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Peserta Didik.....	45
Tabel 3.6 Kriteria Pendapat Peserta Didik terhadap Pembelajaran.....	46
Tabel 3.7 Kriteria Keefektivan.....	46
Tabel 3.8 Kategori Validitas Instrumen Tes	47
Tabel 3.9 Kategori Reliabilitas Instrumen Tes	47
Tabel 3.10 Kriteria Motivasi.....	49
Tabel 3.11 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	49
Tabel 4.1 Penentuan Tujuan Pembelajaran	53
Tabel 4.2 Rancangan Awal dan Akhir Media TTS	54
Tabel 4.3 Tabulasi Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4.4 Perbaikan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.5 Tabulasi Uji Ahli Materi.....	58
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Ahli Materi.....	59
Tabel 4.7 Tabulasi Uji Ahli Media Pada Produk.....	60
Tabel 4.8 Perbaikan Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.9 Tabulasi Aspek Perangkat Pembelajaran.....	61
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar	62
Tabel 4.11 Hasil Penilaian dari Seluruh Validator	64
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Keterbacaan Media TTS oleh Peserta Didik.....	64
Tabel 4.13 Hasil Kepraktisan Media TTS Guru	64
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas	66
Tabel 4.15 Hasil Data Reliabilitas Butir Soal.....	66
Tabel 4.16 Hasil Analisis Uji Normalitas Pretest dan Posttest	67
Tabel 4.17 Hasil Analisis Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77

Tabel 4.18 Tabulasi Hasil Belajar Pretest dan Posttest.....	67
Tabel 4.19 Tabulasi Hasil Angket Motivasi Siswa.....	69
Tabel 4.20 Tabulasi Hasil Respon Guru	70
Tabel 4.21 Tabulasi Hasil Respon Guru Setelah Perbaikan	71
Tabel 4.22 Tabulasi Respon Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3.1 Tahapan Rancangan Penelitian Pengembangan.....	34
Gambar 3.2 Rancangan Awal.....	38
Gambar 4.1 Perangkat Pembelajaran.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Ahli Pengembangan Media.....	86
Lampiran 2 Ahli Pengembangan Bahasa.....	88
Lampiran 3 Ahli Pengembangan Materi	90
Lampiran 4 Ahli Aspek Bahan Ajar.....	92
Lampiran 5 Ahli Perangkat Pembelajaran.....	94
Lampiran 6 Lembar Penilaian Guru.....	96
Lampiran 7 Soal Pretest.....	99
Lampiran 8 Soal Postest.....	101
Lampiran 9 Nilai Teka Teki Silang (TTS).....	103
Lampiran 10 Nilai Postest dan Pretes.....	104
Lampiran 11 Hasil SPSS Normalitas, Homogenitas, dan Reliabilitas.....	105
Lampiran 12 Hasil Pretest Siswa.....	108
Lampiran 13 Hasil Nilai Postest Siswa.....	110
Lampiran 14 Hasil Media TTS Siswa.....	112
Lampiran 15 Modul	115
Lampiran 16 Media TTS.....	133
Lampiran 17 Foto Penelitian.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Kualitas pembelajaran merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Munandar (2018:76) menyatakan pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Guru selalu pendidik harus mampu mengupayakan agar proses pembelajaran mengalami kemajuan dan

perubahan menjadi lebih baik. Upaya tersebut dapat dicapai dengan memberikan motivasi kepada peserta didik.

Motivasi adalah salah satu faktor terpenting dalam pengajaran yang efektif. Pakar psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses dalam diri yang menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam bahasa yang lebih sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan kita melangkah, membuat kita tetap melangkah, dan menentukan kemana kita akan melangkah (Slavin, 2011). Belajar adalah interaksi antara individu dengan lingkungannya yang membawa perubahan perilaku pada individu tersebut. Motivasi sangat penting untuk peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mendorong semangat belajar. Adapun hasilnya akan optimal, jika motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik. Motivasi yang timbul berkaitan erat dengan adanya suatu tujuan yang selanjutnya mempengaruhi adanya kegiatan.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik, dengan adanya motivasi tinggi dalam belajar akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan

perilaku kerja yang lebih baik (Evi, 2017). Hasil belajar pada dasarnya meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), sedang belajar psikomotorik memberi hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotor*) (Djamarah, 2002). Guru dituntut lebih aktif dalam mengajar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata, hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Direktorat jenderal peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan (Dirjen PMPTK) Depdiknas Baedhowi mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. “Jiwa *entrepreneurship* dimiliki oleh guru bukanlah *entrepreneurship* seperti seorang pengasuh, tetapi terkait kreativitas” (Iskandar, 2011).

Berdasarkan hasil *need asesment* yang dilakukan peneliti kepada guru IPA di MTs di Kota Palembang dan beberapa peserta didik kelas VII, peserta didik berpendapat bahwa pada pelajaran IPA merupakan pelajaran yang kurang disukai bahkan membosankan karena pelajaran tersebut menghafal, sulitnya mengetahui istilah-istilah maupun bahasa latin. Beberapa Sekolah kurang memiliki motivasi dalam belajar IPA dikarenakan kurangnya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Perlu mencari solusi tepat untuk mengubah keadaan. Salah satunya melalui penerapan

media pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan aktif, untuk mendengarkan penjelasan guru maupun teman.

Berdasarkan hasil angket yang disebar oleh peneliti melalui *google form* kepada peserta didik diketahui bahwa peserta didik mengalami beberapa kesulitan-kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu kurangnya motivasi belajar pada peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar mereka menjadi menurun pada pembelajaran IPA rata-rata hasil belajar peserta didik hanya 62,50% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu masing-masing 65. Dalam proses pembelajaran peserta didik masih banyak kurang memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi yang disampaikan, kurang berinteraksi, sehingga motivasi kurang. Saat guru membentuk kelompok hanya memberikan buku paket kepada peserta didik, dan menyuruh salah satunya untuk menulis, disitulah kurang semangat belajar karna dalam kelompok guru tidak membuat kegiatan.

Hasil analisis kebutuhan angket yang disebarkan kepada peserta didik 80%, lebih membutuhkan media Teka Teki Silang dibandingkan bahan ajar modul dan yang lainnya. Penggunaan media Teka Teki Silang dalam pembelajaran ini sambil bermain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik. Peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran teori atau pengetahuan kontrol proses. Media pembelajaran permainan edukatif yang dapat digunakan yaitu Teka Teki Silang, TTS selanjutnya disingkat TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam

kategori “Mendatar dan Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Nafi dan Sulistiyo, 2013).

Media pembelajaran TTS merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk permainan dapat merangsang daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini TTS berbeda dari biasanya. TTS biasa dibuat dengan pertanyaan-pertanyaan mengingat atau memahami namun dalam penelitian ini dibuat dengan daftar pertanyaan menggunakan level kognitif C1-C3. Keunggulan media TTS dapat merangsang daya otak peserta didik sehingga dapat mengingat kosa kata dengan mudah (Hidayat, 2009). Dari pembelajaran tersebut terdapat beberapa kendala yang dihadapi, diantaranya yaitu peserta didik susah menghafalkan nama latin, karena media hanya mengandung unsur visual berupa gambar. Selain itu penggunaan media kurang menarik, terlalu monoton dan tidak dapat dijangkau oleh seluruh kelas karena jumlahnya terbatas.

Adapun solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang mendukung adanya gambar untuk memvisualisasikan materi (1) hakikat ilmu sains dan metode ilmiah, (2) klasifikasi makhluk hidup, dan (3) ekologi keanekaragaman hayati, serta mendukung siswa untuk mengenal dan memperkuat daya ingat mengenai kosakata serta penjelasan dari kosakata tersebut. Media TTS berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) dirasa tepat digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi ini. Melalui penggunaan media TTS peserta didik mampu mengenal serta menghafal kosa kata sekaligus penjelasan dari kosa kata tersebut dengan metode permainan edukatif dan menarik serta dapat

memvisualisasikan materi dalam bentuk gambar yang dapat dijangkau oleh seluruh kelas (Fatonah, 2013).

Alasan peneliti memilih penggunaan media TTS berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) karena disesuaikan dengan teori Vygotsky (2007) yang mengemukakan bahwa tahap pertama proses belajar peserta didik adalah saat berkolaborasi dengan orang lain. Sehingga pembelajaran dengan cara berkelompok menjadi lebih tepat untuk digunakan. Aspek dalam model TGT (*Teams Games Tournament*) diantaranya adalah adanya permainan yang dilakukan secara turnamen. Sehingga diharapkan dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam belajar, meningkatkan rasa peduli dan kerjasama antar teman, semua peserta didik dapat terlibat secara aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan namun tidak mengurangi esensi dalam pembelajaran ini.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan sebelumnya pada tahun 2019 oleh Yeni Yusnia, tetapi masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut yaitu (1) bagian yang dibahas hanya satu materi yaitu sistem ekskresi pada manusia kelas delapan, (2) media permainan TTS belum diuji coba di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dengan menambahkan materi satu semester pada pembelajaran IPA khususnya pada materi Biologi yaitu materi (1) hakikat ilmu sains dan metode ilmiah, (2) klasifikasi makhluk hidup, dan (3) ekologi keanekaragaman hayati.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media TTS berbasis model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA materi Biologi kelas VII MTs Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media TTS berbasis model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA materi Biologi kelas VII MTs Palembang?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media TTS berbasis model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA materi Biologi kelas VII MTs Palembang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan validitas pengembangan media TTS berbasis model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi Biologi kelas VII MTs Palembang.
2. Menghasilkan kepraktisan pengembangan media TTS berbasis model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi biologi kelas VII MTs Palembang.
3. Menghasilkan efektivitas pengembangan media TTS berbasis model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi biologi kelas VII MTs Palembang.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pengembangan TTS Berbasis Model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi biologi kelas VII MTs dalam bentuk buku.
2. Materi yang akan dipaparkan adalah materi hakikat ilmu sains dan metode ilmiah, klasifikasi makhluk hidup, serta ekologi dan keanekaragaman hayati.
3. Dilengkapi petunjuk belajar menggunakan media TTS pada instrumen.
4. Media ini berisikan permainan TTS dengan pertanyaan singkat untuk menguji pemahaman peserta didik.
5. Menurun dan mendarat.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil oleh peneliti adalah:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian khususnya bagi penulis sebagai calon pendidik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran dalam pendidikan.

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dengan menciptakan suatu pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

b. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk penelitian berikutnya.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah sebagai berikut.

1. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang dalam kegiatan pembelajaran selama kurun waktu tertentu. Hasil belajar kognitif dapat diukur dengan Tes atau Soal yang dilihat pada peningkatan pretes dan postes.
2. Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk berupa materi-materi, media, alat atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
3. Motivasi merupakan sikap dan nilai-nilai mempengaruhi individu untuk mencapai hal spesifik sesuai tujuan, merupakan suatu invisible memberikan kekuatan untuk mendorong individu dalam mencapai tujuan.
4. Media TTS merupakan permainan yang berupa rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Nomor jawaban diisi dalam bentuk mendatar atau menurun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro,B.S. (2015). Pengembangan modul IPA dengan Strategi Problem solving untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis kreatif IPA siswa.Bioteknologi . *Jurnal pendidikan Biologi* 6 (2), 122- 129.
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 201. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Creswell, J.W. (2012). Research Design Pendekatan Kualitatif,. Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan Praktik teknologi multimedia dan pengembangan Online*. Bandung PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Djamarah. (2002). Rahasia Sukses Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evi. (2017). *Desain pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Fathonah, Sugiharto, Utomo. (2013). *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) Dengan Kartu Pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Aditif Dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Volume 02, Nomor 03, ISSN 2337-9995.
- Faradila Santi, (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Kunir Wonodadi Blitar*.
- Fitriani, I, C. Z. Fitriyah dan F. S. Utama. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV”. Jurnal Profesi Keguruan, Volume 5, Nomor 1, (hlm 76-82).
- Gunawan,D. (2015). Modul pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar untuk program keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flas 8. *Jurnal Komuniti*, 2 (1), 60-66.
- Ghozali, Imam. (2016). Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang: Badan Penerbit.

- Hake, R. R. (1998). *Analizing Change/Gain Score*. USA: Dept: Of Physics,. Indiana University.
- Hidayat. (2009). *Manfaat Teka Teki Silang Sebagai Penambah Wawasan Dan Mengasah Kemampuan*. <http://niahidayat.net>.
- I Kadek Tony Suantara, (2020), "Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan TTS Terhadap Hasil Belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMP Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2018/2019.
- Iskandar. M. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Khalilullah. (2012). *Permainan Teka Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. Jurnal Pemikiran Islam, Volume. 37, Nomor. 01.
- Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Komariah, Nur. (2016). Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal I-Afkar*. Vol.5 No.1.
- Lisa Tania dan Joni susilowibowo. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi Ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Surabaya, *Jurnal pendidikan Dan Akuntansi I*, 6 (3), 1-9.
- Majdi, M. K., Subali, B., & Sugianto, S. (2018). Peningkatan komunikasi ilmiah siswa sma melalui model quantum learning one day one question berbasis daily life science question. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 81-90.
- Malik. H. A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maryanti. (2017). *Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Mata Kuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal*. Jurnal Pendidikan Volume. 03 Nomor 02.
- Muh Tanwil, Liliyasi. (2013). *Berpikir Kompleks Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran IPA*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Munandar, Aris. (2018). *Manajemen Kepala Sekolah (Pengembangan Model Kebijakan Pengangkatan Kepala Sekolah Berbasis Hasil Penelitian)*. Makassar. Badan Penerbit Universitas Makassar.

- Nafi', Achmad dan Sulistiyo, Edy. 2014. Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan Install Home Theater Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 03 Nomor 01 Tahun 2014, 37 – 45.
- Ningrum, D. (2012). Implementasi Teknik Pembelajaran Inside Outside Circle (Lingkaran Kecil Lingkaran Besar) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012".
- Nur, Fitriani. (2012). *Media Teka Teki Silang Bergambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajran Inovasi*. UMSIDA Press.
- Nurhadi, dkk. (2013). *Pendekatan konstektual teaching dan penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri malang.
- Nurjaya, G. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa. Singaraja: *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Fakultas Bahasa dan Seni*.
- Nur, Muhammad (2013) *MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 1 SMA N 3 BANTUL TAHUN AJARAN 2012/2013*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Sosial.
- Permana. (2018). *Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 01 (2) 101-106. ISSN: 2615-1723 dan ISSN: 2615-1766.
- Raharjo. (2016). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basis Pada Media Pembelajaran Ilmu Ukur Tanah Kelas XI SMK Negeri Pajangan*. E-Jurnal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan, 4(4), 24.
- Rahayu, Isti & Rahayu, Dwi Fatwati. 2013. "Determinan Pengungkapan. Tanggung Jawab Sosial di Negara Berkembang: Studi Empiris.
- Rahmatillah, dkk (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Aktivitas pada Materi Koloid. Aceh: Program Sarjana Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.

- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Septiana. (2016). *Penggunaan Media Teka Teki Silang Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*.
- Setiawan dan Zuhdi. (2019). *Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*. JPGSD Volume 7 No 1 Tahun 2019, 2539-2548.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana dan Riva'i. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Agesindo.
- Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. 1974. *The programming process: A practical guide*. Worthington, Ohio: Charles A. Jones.
- Uno, Hamzah. B. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.