

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEBAK KATA TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI TEGALWERO 01
KABUPATEN PATI**

Amita YUSDIANA Permatasari_Mei Fita Asri Untari_Ervina Eka Subekti
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang
Alamat e-mail : amita170501@gmail.com

ABSTRACT

The cooperative learning model that develops the charades model is one of the most effective cooperative learning models to apply to science subjects. The charades model is a game-based learning model that fits the character of elementary school students who like to play and compete. The aim is to find out whether the effectiveness of the charades-type cooperative learning model has on science learning outcomes for third grade students at SD Negeri Tegalwero 01. The method used is Pre-Experimental The results of calculating the hypothesis formulation are $H_0: sig > 0.05$, meaning that there is no difference in student learning outcomes in the experimental group and the control group (no effect of using the Cooperative Learning Model Chasing Type) and $H_a: sig < 0.05$, meaning that there is a difference in the learning outcomes of the experimental group and the control group (there is an effect of using the Cooperative Learning Model Type Charades), then from the output results it is concluded that H_a is accepted because $sig < 0.05$, namely $0.00 < 0.05$ means that the learning outcomes of students in the experimental group using the Cooperative Learning Model Type Guessing words in learning can influence the science learning outcomes of class III students at SD Negeri Tegalwero 01, Pati district. Suggestions in this study are that it is hoped that teachers or other researchers can try using the Teak Kata model and other innovative learning to be applied to other themes and subjects, with the hope that students will have readiness, discipline, a sense of responsibility, a high sense of curiosity, be able to solve problems, and active in the learning process, as well as teachers or other researchers are able to prepare everything needed in learning so that the learning process can run smoothly and the teacher is able to guide, direct and control students when learning takes place so that learning objectives are achieved optimally. The conclusion is that the cooperative learning model of the charades type in learning can influence the science learning outcomes of third grade students at SD Negeri Tegalwero 01 Pati district.

ABSTRAK

Model pembelajaran kooperatif yang berkembang model tebak kata merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap paling efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA. Model tebak kata merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan yang sesuai dengan karakter siswa SD yang senang bermain dan berkompetisi. Tujuannya untuk mengetahui apakah keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Tegalwero 01. Metode yang digunakan adalah Pre Experimental Hasil penghitungan rumusan hipotesis yaitu $H_0: sig > 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (tidak ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

tebak kata) daniHa : $\text{sig} < 0,05$ artinya terapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata), maka dari hasil output disimpulkan bahwa Ha diterima karena $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ artinya bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata pada pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Tegalwero 01 kabupaten pati. Saran dalam penelitian ini adalah diharapkan guru atau peneliti lain dapat mencoba menggunakan model Teak Kata dan pembelajaran inovatif lainnya untuk diterapkan pada tema dan mata pelajaran yang lain, dengan harapan siswa mempunyai kesiapan, kedisiplinan, rasa tanggung jawab, rasa keingintahuan yang tinggi, dapat memecahkan masalah, serta aktif dalam proses pembelajaran, serta guru atau peneliti lain mampu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta guru mampu membimbing, mengarahkan dan mengontrol siswa saat pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Kesimpulannya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata pada pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Tegalwero 01 kabupaten pati.

Kata Kunci : Kooperatif, IPA, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Upaya yang dilakukan untuk membantu memperbaiki masalah tersebut adalah salah satunya dengan mengubah proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru kini diubah menjadi berpusat pada siswa, selain itu dapat diubah dengan menggunakan metode pembelajaran inkuiri. Metode inkuiri merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif diterapkan pada pendekatan saintifik, karena di dalam langkah-langkah pembelajaran yang ada di dalam penelitian ini terdiri dari megamati (observing), menanya (questioning), mengumpulkan sata, mengolah data, dan mengkomunikasikan. Dalam hal ini

penggunaan model kooperatif pada mata pelajaran IPA diharapkan mampu mengubah pemikiran siswa bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit . Model pembelajaran kooperatif bagus diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena mampu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada pembelajaran kelompok dimana siswa digabungkan dalam satu tim yang terdiri dari dua siswa atau lebih yang bertujuan meningkatkan dan mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang berkembang model

tebak kata merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap paling efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA. Model tebak kata merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan yang sesuai dengan karakter siswa SD yang senang bermain dan berkompetisi

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017:107) menyatakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menvari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Desain penelitian ini peneliti menggunakan desain Pre Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam bentuk desain ini terdapat Pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkannya dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri

Tegalwero 01 Pati Kabupaten Tegal kelas yang akan dijadikan objek yaitu kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 12 siswa dan 13 siswi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Oemar Hamalik (2003:27) juga berpendapat bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada manusia dimana perubahan tersebut dapat berupa tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi pada manusia dimana dalam perubahannya terdapat suatu proses yang terjadi karena adanya pengalaman. Rusman (2017:129) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan penilaian. (Suprijono 2011: 5)

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengalami interaksi-interaksi dalam proses pembelajaran. Perubahan perilaku meliputi perubahan dalam aspek kognitif, keterampilan dan afektif. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti lebih memfokuskan pada penilaian hasil belajar pengetahuan atau kognitif untuk mata pelajaran IPA siswa kelas

III. Lastriningsih (2017:3) menyatakan bahwa metode kooperatif adalah sebuah proses dimana siswa dapat belajar dan bereksperimen seperti mereka sedang menyelesaikan permasalahan melalui berpikir reflektif. Model kooperatif merupakan proses belajar penyelesaian masalah melalui berpikir reflektif.

Suhardiman dan Hamdi (2012;18) menyatakan bahwa Model kooperatif merupakan metode atau cara untuk mengatur lingkungan agar lebih memudahkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih berpusat pada siswa dan bertujuan memberikan bimbingan yang cukup untuk memastikan arah dan berhasil tidaknya dalam menemukan prinsip dan konsep ilmiah.

Menurut Kuniasih dan Sani (2015: 114), kelebihan metode inkuiri antara lain: Model kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga pembelajaran menggunakan metode inkuiri dianggap lebih bermakna.



Gambar 4.1 SDN Tegalwero 01 Pati

Kegiatan pengambilan data dilaksanakan dalam penelitian yaitu awal semester ganjil terhitung dari dilaksanakan pada bulan juli tahun 2023/2024 semester ganjil kelas III SD Negeri Tegalwero 01 Kabupaten pati jalan Pucakwangi-jakenan KM 5 Tegalwero kecamatan pucakwangi kab.pati.

Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi dalam penelitian ini di laksanakan di SD Negeri Tegalwero 01 Pati Kabupaten Tegal kelas yang akan di jadikan objek yaitu kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 12 siswa dan 13 siswi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil melalui teknik sampling jenuh, yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan terlebih dahulu dengan menggunakan uji tahap awal, yakni

meliputi uji validitas, reliabilitas, uji kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata dengan menggunakan data terdapat satu kelas yang diberi soal pada awal pembelajaran berupa soal Pretest. Soal Pretest diberikan sebelum memulai pembelajaran. Setelah mengerjakan soal Pretest kemudian siswa diberi perlakuan yakni dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning. Setelah diberi perlakuan, pada akhir pembelajaran siswa diberi soal posttest. Dengan memberikan soal pretest dan posttest, maka dapat diketahui apakah model Pembelajaran kooperatif Tebak kata terhadap hasil belajar IPA kelas III SD Negeri Tegalwero 01 dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dengan menggunakan analisis statistic yang dimana analisis validitas untuk valid dalam soal pilihan ganda sebesar 20 jadi dalam hal ini bahwa soal yang digunakan sebagai tes siswa layak dan bisa dijadikan data penelitian. Berdasarkan hasil output SPSS 23, koefisien reliabilitas yang dicari untuk soal pre-test diperoleh soal

coronbach alpha = 0,915, sehingga diketahui bahwa coronbach alpha soal $\geq 0,70$ maka instrument soal pre-test dikatakan reliabel. Sedangkan untuk instrumen post-test, Berdasarkan tabel perhitungan reliabilitas dan hasil perhitungannya, koefisien reliabilitas yang dicari untuk soal post-test diperoleh coronbach alpha adalah 0,915, sehingga diketahui bahwa $0,915 \geq 0,70$ maka instrument soal post-test dikatakan reliabile.

Hasil penghitungan Tabel 4.6 pada terdapat pada lampiran dipeoleh nilai liliefors data pretest mempunyai nilai 1,129 dengan nilai liliefors. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest lebih kecil dari nilai lilieform tabel sebesar 0,161 bahwa dinyatakan maka berdistribusi Normal. Hasil Tabel 4.8 bahwa penghitungan pada terdapat pada lampiran dipeoleh nilai liliefors data posttest mempunyai nilai 0,113, dengan nilai liliefors. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest sebesar 0,171 bahwa dinyatakan nilai liliefors tabel lebih besar maka berdistribusi Normal.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tegalwero 01 kabupaten pati yaitu kelas III A yaitu kelas

eksperimen sedangkan kelas III B kelas kontrol. Pada kelas eksperimen IIIA diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tebak kata sedangkan pada kelas kontrol III B diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, kedua kelas tersebut diberikan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Adapun nilai rata-rata pretest untuk nilai eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tebak kata adalah 58,33 dan untuk kelas kontrol yaitu 55,65.

Tabel 4.9 Uji Normalitas

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	0,129	0,161	Berdistribusi Normal

Hasil penghitungan pada terdapat pada lampiran dipeoleh nilai liliefors data pretest mempunyai nilai 1, dengan nilai liliefors. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest sebesar 0,161 bahwa dinyatakan nilai $L_0 < L_{tabel}$ maka berdistribusi Normal.

Berdasarkan tabel 4.9 bahwa Melalui hasil penghitungan uji homogenitas varians data *Pretest* Dan *posttest* dapat diketahui skor hasil tes dari *Levene* sebesar 4,285 dan 4,354, db 25, dan signifikansi 0,076 dan 0,098. Oleh karena signifikansinya lebih besar daripada 0,05(5%), data *posttest* pembelajaran dengan komik dalam penelitian ini mempunyai varians yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varians. Dari rangkuman di atas dapat diketahui bahwa varians data

Independent Sample Test bahwa nilai sig pada kolom *Levene's Tes For Equality Of Variance* diperoleh nilai 0,929. Jika dirumuskan hipotesisnya yaitu $H_0 : sig < 0,05$ artinya sampel tidak mempunyai varian yang sama, maka hasil *output* disimpulkan bahwa H_a diterima karena $sig > 0,05$ yaitu 0,929 $> 0,05$ artinya kedua sampel memiliki varian sama.

Pada kolom *T-Test For Equality Of Means* diperoleh nilai 0.00, jika rumusan hipotesis yaitu $H_0 : sig > 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (tidak ada pengaruh penggunaan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *tebak kata*) dan $H_a : sig < 0,05$ artinya terapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *tebak kata*), maka dari hasil *output* disimpulkan bahwa H_a diterima karena $sig < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ artinya bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *tebak kata* pada pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Tegalwero 01 kabupaten pati.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu diantaranya media, sumber belajar, waktu belajar yang digunakan siswa, minat dan intelegensi yang dimiliki siswa. Menurut hasil pengamatan siswa lebih senang dan tidak terasa mudah bosan dengan konsep belajar yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *tebak kata*.

Model sintak yang digunakan adalah model Kooperatif Development Institute (KDI). Model pengembangan KDI menerapkan

prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahapan, yaitu penemuan (define) atau analisis kebutuhan, pengembangan (develop), dan evaluasi (evaluate). Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis mobile dikembangkan dengan mengadaptasi model KDI, yang terdiri dari tahap penentuan (define), pengembangan (develop), dan evaluasi (evaluate).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa Hasil penghitungan data pretest dan posttest Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata) dan $H_a : sig < 0,05$ artinya terapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata), maka dari hasil *output* disimpulkan bahwa H_a diterima karena $sig < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ artinya bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe tebak kata pada pembelajaran dapat

bepengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Tegalwero 01 kabupaten pati. ketuntasan belajar klasikal sebelum diberikan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran penemuan terbimbing adalah 30% dengan rata-rata 38 Sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal setelah diberikan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran penemuan terbimbing adalah 100% dengan rata-rata 84,76

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka
- Astuti, NAI (2020). Keefektifan Metode Inkuiri Berbantu Media SMART CARD (Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambayan *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, scholar.archive.org, <https://scholar.archive.org/work/rcyh6qyufzb5pktywx4wr7bnq/access/wayback/https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/14921/pdf>
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*

- (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Astuti, Fitri Dwi. 2017. *Penerapan Model Tebak Kata Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta
- Ferianti, Fera, dkk. 2017. *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIN Kemu OKU Selatan*. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah PAlembang
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lastriningsih, L. (2017). *Peningkatan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas IV SD*. Prima Edukasia. Vo. V No. 1: 68-78
- Kurniasari, Nur, dkk. 2017. *Penggunaan Metode Tebak Kata dan Media Kartu Kata untuk meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Muktisari*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Priyanto, Wawan, dkk. 2016. *Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Jenjang Sekolah Dasar*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, Henry Januar, dkk. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan IPA SD*. Semarang: Universitas PGRI Semarang
- Soegeng. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Srimaheni, N. M., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. 2017. *Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Berbasis Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V*. MIMBAR PGSD Undiksha, 5(2).
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, L. R., dan Hamdi, A. S. (2012). *Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA (Fisika) Siswa Kelas IVIII SMP Negeri 6 Singaraja*. *Teknologi Pendidikan*. Vo. 1 No.2: 15-41
- MAF Untari: terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III.