

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TATA BOGA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN BERBANTUAN MEDIA TTS PADA MATERI TEKS ANEKDOT DI SMK NEGERI 2 BONDOWOSO SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SITI SUNARTI S.Pd.
SMK Negeri 2 Bondowoso

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada kenyataan bahwa rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Salah satu model pembelajaran berpusat pada siswa yang tepat pada materi teks anekdot yang sifatnya hafalan (karena banyak rumus yang harus dihafalkan) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan menggunakan pemanfaatan berbagai media di antaranya dengan menggunakan Teka Teki Silang (TTS). Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bondowoso. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga. Waktu pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran tersebut selama Januari–Maret 2020. Berdasarkan hasil penelitian tentang perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data pada siklus 1 bahwa dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot terdapat 11 siswa belum tuntas (KKM 70) sehingga ketuntasan siswa secara klasikal masih kurang dari 48%. Dan pada siklus 2 didapatkan data bahwa dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot tidak ada siswa belum tuntas (KKM 70) sehingga ketuntasan siswa secara klasikal sudah mencapai 100%. Kesimpulannya adalah: (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Kata kunci : Bahasa Indonesia, *TGT*, TTS, Pembelajaran, SMK

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Salah satu model pembelajaran berpusat pada siswa yang tepat pada materi teks anekdot yang sifatnya hafalan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model kooperatif tipe Tipe TGT merupakan pembelajaran yang kegiatannya lebih berpusat pada siswa, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang dipilih secara heterogen. Soebagio (2000) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi bagi

pembelajaran sains di sekolah menengah karena dapat dilakukan secara luwes dan memenuhi kebutuhan nyata pengajar dan pembelajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan sehingga akan membuat siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga materi yang diberikan akan mudah diserap dan diingatsiswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam materi teks anekdot di SMK Negeri 2 Bondowoso diharapkan siswa dapat belajar mandiri dan berani mengutarakan pendapat melalui permainan, perlombaan, persaingan dan penguatan materi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan menggunakan pemanfaatan berbagai media di antaranya dengan menggunakan

Teka Teki Silang (TTS). Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya (Khalilullah, 2013). Media teka-teki silang merupakan media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafal istilah dan media yang menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan (Haryono, 2013).

Penelitian tentang keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* disertai media Teka-teki Silang (TTS) telah dilakukan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astrissi dkk (2014) menyatakan model pembelajaran *TGT* disertai media TTS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rakhmadani dkk (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* disertai media TTS juga menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajarsiswa.

Berdasarkan permasalahan dan fakta-fakta yang telah disampaikan, perlu dilakukan suatu penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks anekdot yang belum pernah dilakukan sebelumnya di SMK Negeri 2 Bondowoso dengan menggunakan waktu semester genap tahun pelajaran 2019/ 2020.

Rumusan Masalah

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020?

Tujuan Penelitian

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran

2019/2020.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak yakni siswa, guru dan sekolah. Manfaat penelitian ini oleh siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang khususnya pada materi teks anekdot. Informasi ilmiah ini juga dapat memberikan manfaat kepada guru yang mengajar yaitu penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah.

Definisi Operasional

Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Hasil belajar. Adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya (Winataputra dan Rosita, 1994). Dalam penelitian ini, hasil belajar adalah kemampuan kognitif siswa yang diukur melalui observasi dan hasil pembelajaran siswa baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa ini merupakan hasil dari proses belajar mengajar dengan pemberian perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang berbantuan media TTS dalam materi teks anekdot di kelas X Tata Boga SMK Negeri 2 Bondowoso.

Motivasi. Adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Hamalik, 2011). Motivasi yang diukur dalam penelitian ini mengadopsi dari angket yang telah dinyatakan valid oleh 6 guru sains yang berpengalaman, 3 orang pakar

pendidikan dan 5 pakar ilmu sains yang telah meninjau semua item pada tes yang meliputi 6 aspek yaitu efikasi diri, strategi pembelajaran aktif, learning value dalam pembelajaran sains, tujuan kinerja, tujuan pencapaian dan stimulasi lingkungan belajar (Tuan dkk, 2005).

METODOLOGI PENELITIAN

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Pokok bahasan yang diambil adalah Teks anekdot. Penelitian dilaksanakan selama bulan Januari – Maret 2020.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bondowoso yang terletak di Jl. Ahmad Yani No.48 Kec. Bondowoso Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur 68214.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TATA BOGASMK Negeri 2 Bondowoso pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Prosedur / Langkah-langkah Penelitian

Kegiatan yang dilaksanakan berupa siklus yang dimulai dari aspek perencanaan, melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, melakukan pengamatan bersama dengan pelaksanaan tindakan dan melakukan refleksi untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi).

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks anekdot di kelas X Tata Boga.

Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi terhadap tindakan.

Siklus I

Perencanaan tindakan

- Menetapkan materi bahan ajar dalam pembelajaran
- Menyusun skenario pembelajaran
- Menentukan metode pembelajaran
- Menyiapkan instrument penelitian
- Menyusun LKK (lembaran kerja kelompok)

Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan skenario

a. Kegiatan Pra PBM

- Guru menyiapkan bahan ajar sesuai Kompetensi dasar yang akan dibahas.
- Guru mengambil absensi.
- Guru menyiapkan lembaran LKK (lembaran kerja kelompok)

b. Kegiatan Awal

- Menjelaskan tentang SK dan KD yang akan dibahas.
- Guru menanyakan tentang tugas yang diberikan tentang contoh database.
- Guru membagi kelompok asal yang terdiri 3-4 orang dengan kemampuan yang berbeda menjadi 6 kelompok.

c. Kegiatan Inti.

- Tiap-tiap kelompok diberi tugas untuk belajar bersama yang berupa media teka-teki silang (TTS) agar semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal.
- Siswa diberi waktu 60 menit untuk menyelesaikan Teka teki Silang
- Siswa dapat menggunakan semua jenis media informasi (Buku, Internet, dll).

d. Kegiatan Akhir

- Penghitungan skor kelompok
- Guru memberikan reward pada kelompok yang berhasil dengan nilai yang baik dan memotivasi kelompok yang nilai masih dibawah ketuntasan minimal (KKM).

Tindakan pengamatan

Selama kegiatan dilakukan, kolaborator mengamati kegiatan yang dilakukan siswa dengan guru baik yang positif maupun yang negatif. Catatan kolaborator dari hasil pengamatan akan didiskusikan agar solusi yang tepat dan ditemui sebagai perbaikan untuk siklus berikutnya.

Refleksi

Menganalisa hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran atau hasil yang dicapai dari tindakan yang dilakukan, yang dijadikan dasar untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya sampai mencapai target yang ditentukan.

Siklus II

Siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas ini akan dianalisa secara kuantitatif dengan melihat persentase peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sebelumnya dianalisa secara kualitatif untuk menukar data, menjadi sumber dari data kuantitatif.

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- Pedoman observasi untuk mengecek kegiatan siswa dengan guru yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya.
- Catatan tentang kejadian yang terjadi selama tindakan diberikan, baik yang positif maupun yang negatif.
- Lembaran tes untuk melihat hasil belajar siswa.

Analisa Data

Data hasil penelitian tindakan kelas ini akan dianalisis secara kualitatif dengan melihat persentase peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil analisa tersebut dilakukan tindak lanjut. Data yang diperoleh dari ujian harian siswa akan digunakan untuk mengambil kesimpulan terhadap hasil penelitian tindakan kelas.

Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan sebagai berikut :

- Dalam melakukan aktivitas belajar sekurang – kurangnya 70 % siswa aktif.
- Kondisi dalam proses pembelajaran sekurang-kurangnya 70% siswa dapat menjawab kuis dan pertanyaan yang diberikan tentang kebutuhan manusia.
- Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa 70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SIKLUS 1

Aktivitas siswa dan hasil belajar siswa rendah maka dilakukan tindakan pada siklus pertama ini. Yang telah disiapkan pada siklus pertama ini beberapa perangkat pembelajaran dan instrument penelitian. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembaran kerja

kelompok (LKK), lembaran observasi dan lembaran evaluasi. Adapun kompetensi yang dibahas dalam perangkat pembelajaran tersebut adalah teks anekdot.

Langkah-langkah yang disusun dalam RPP didesain sesuai dengan langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS. Bahan ajar merupakan kumpulan lembar berupa uraian materi dari topik-topik yang dibahas. Sedangkan lembaran kerja kelompok berisi langkah-langkah materi yang harus dimiliki dan dipahami oleh kelompok.

Sedangkan instrument yang dihasilkan adalah lembaran observasi berisi tentang keaktifan siswa dalam kelompok, lembaran evaluasi berisi tentang kompetensi yang harus kuasai siswa.

a. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari RPP yang sudah didesain mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS sesuai dengan rencana yang telah disepakati, tindakan pada siklus I.

- Guru menjelaskan Kompetensi tentang : Teks anekdot
- Menginformasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS kepada siswa.
- Apersepsi / motivasi (ada pada LKK)
- Kegiatan Inti (80 menit)
 - Tiap-tiap kelompok diberi tugas untuk belajar bersama yang berupa media teka-teki silang (TTS) agar semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal
 - Siswa diberi waktu 60 menit untuk menyelesaikan Teka teki Silang
 - Siswa dapat menggunakan semua jenis media informasi (Buku, Internet, dll)
 - Tiap orang dalam tim diberi bagian yang ditugaskan dengan topik dasar teks anekdot
 - Tiap kelompok menjawab TTS
 - Tiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi mereka.
 - Guru memberikan evaluasi.
- Kegiatan Akhir (penutup)
 - Setelah kuis dilakukan maka dilakukan perhitungan skor individu dan kelompok.

- Guru memberikan reword pada kelompok yang nilai tertinggi dan memotivasi kelompok yang nilainya tidak mencapai KKM.
- Guru menginformasikan topik berikutnya dengan metode belajar yang sama.

b. Tindakan Pengamatan

Pada pengamatan ini dilakukan oleh observer berupa pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan butir lembar observasi. Pengamat melaporkan apa yang dilakukan siswa dan guru selama proses berlangsung.

1. Kemampuan guru dalam mengorganisasikan siswa masih perlu perbaikan karena siswa masih lalai sehingga waktu kurang efisien.
2. Pada saat siswa mempelajari topik mereka masing-masing, beberapa siswa bertanya kepada guru seharusnya mereka berdiskusi dengan anggota kelompok.
3. Aktivitas yang diamati pada kelompok dapat dilihat pada lembar observasi.

Hasil Skor Perolehan siswa siklus 1 : 11 siswa mendapat skor rata-rata 69; 3 siswa mendapat skor rata-rata 73; 4 siswa mendapat skor rata-rata 76; dan 3 siswa mendapat skor rata-rata 78.

Berdasarkan data aktivitas siswa diatas menunjukkan bahwa dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot terdapat 11 siswa belum tuntas (KKM 70) sehingga ketuntasan siswa secara klasikal masih kurang dari 48%.

c. Refleksi siklus 1

Dengan memperhatikan data observasi serta hasil dan pengamatan terhadap siswa kelas diperoleh hal-hal sebagai berikut :

Kekurangan:

1. Kekurangan informasi tentang materi pembelajaran.
2. Siswa kesulitan memahami Bahasa asing.
3. Form observasi tentang keaktifan dan kerjasama kurang detail.
4. Waktu pencatatan keterselesaian siswa terlalu lama durasinya (20 menit).
5. Kerjasama siswa masih kurang karena masih bekerja tanpa strategi.
6. Pemahaman beberapa siswa tentang TTS masih kurang.
7. Tata letak tempat duduk antar kelompok terlalu dekat sehingga kelompok lain dapat dengan mudah mendengar diskusi kelompok lainnya.

Kelebihan

1. Siswa mencari informasi dari berbagai sumber (memanfaatkan IT)
2. Siswa mengisi TTS dengan pensil sehingga mudah diganti apabila terjadi kesalahan.

SIKLUS II

Siklus dua ini dilakukan karena aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah pada siklus pertama. Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II ini dihasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, Bahan ajar, TTS, dengan topik teks anekdot. Untuk angket pengamatan yang digunakan pada siklus II ini masih sama dengan siklus I dengan beberapa modifikasi.

Tindakan dan Pengamatan, Tahap ini merupakan pelaksanaan dari RPP yang sudah didesain mengikuti pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media TTS dengan topik Teks anekdot. Setelah dilakukan pengamatan diperoleh data Hasil Skor Perolehan siswa siklus 2 : 7 siswa mendapat skor rata-rata 76; 3 siswa mendapat skor rata-rata 78; 4 siswa mendapat skor rata-rata 79; 5 siswa mendapat skor rata-rata 80; dan 2 siswa mendapat skor rata-rata 81.

Berdasarkan data aktivitas siswa diatas menunjukkan bahwa dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot tidak ada siswa belum tuntas (KKM 70) sehingga ketuntasan siswa secara klasikal sudah mencapai 100%.

Kemampuan siswa memahami materi sudah baik pada siklus II ini terlihat sudah banyak kelompok siswa yang tuntas atau mempunyai nilai yang baik pada topik ini.

Refleksi siklus II

Dengan memperhatikan data observasi serta hasil dan pengamatan terhadap siswa kelas diperoleh hal-hal sebagai berikut :

Kekurangan:

1. Siswa kesulitan menuliskan tanda negative dan koma.

Kelebihan

1. Keaktifan dan kerjasama siswa dalam kelompok meningkat karena menyelesaikan perhitungan.
2. Informasi mengenai materi teks anekdot sudah mulai dikuasai siswa.
3. Ekspresi siswa senang karena mengalami hal yang seru.

4. Semangat siswa semakin meningkat, terlihat pada saat diskusi dengan anggota kelompoknya (saling memberi pendapat).

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan tindakan pada siklus II tetap dapat meningkatkan aktivitas siswa terlihat dari data 100% berpartisipasi dan kemampuan siswa untuk memahami materi terlihat dari hasil belajar atau nilai yang didapatkan semua siswa tuntas padatopik ini atau naik 52% dari siklus I.

Pembahasan

Dari hasil analisa data pada siklus I dan siklus II dapat dibuat pembahasan sebagai berikut :

- Pada siklus I masing masing kelompok tidak memiliki waktu lebih dalam menyelesaikan TTS, bahkan tidak satupun kelompok menyelesaikan semua soal dalam TTS. Sedangkan pada siklus II semua kelompok dapat menyelesaikan TTS sebelum waktu selesai (60 menit).
- Siswa lebih antusias belajar terlihat dari data observasi pada siklus I kerjasama dan keaktifan hanya memperoleh rata-rata 70 (cukup), pada siklus II keaktifan siswa sudah mencapai 80 (Baik).
- Minat siswa terhadap model pembelajaran TGT dengan menggunakan media TTS sangat baik, terlihat dari hasil observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdu, G. dan L. Agustina (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan* 12 (1): 81-86.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Khalilullah, M. (2013). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (*Mufradat*). *Jurnal Pemikiran Islam* 37 (1): 15-26.

- d. Kendala yang terjadi adalah seringnya waktu untuk diskusi pada kelompok kurang sehingga terkesan tergesa-gesa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

- Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Tata BogaSMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020.
- Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang pada materi teks anekdot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata BogaSMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2019/2020

Saran

- Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang agar dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah.
- Kepada siswa agar dapat membiasakan diri belajar berkelompok untuk menambah pemahaman materi.
- Siswa harus berani mengungkapkan pendapat, menjelaskan kepada teman dan mampu mengambil kesimpulan dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Retnawati, H. (2016). *Validasi Reliabilitas & Karakteristik Butir*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Soebagio. (2000). *Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Model TGT Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Konsep Larutan Asam Basa*. Jakarta: PPGSM.
- Sudjana, N dan R. Ahmad. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: C.V Sinar Baru.