

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* BERBANTU  
PERMAINAN TEKA-TEKI BERANTAI TERHADAP HASIL BELAJARTEMATIK  
SISWA KELAS V SDN GAYAMSARI 01 SEMARANG**

**Aji Tulus Prasetyo<sup>1</sup>, Sutrisno<sup>2</sup>, Mudzanatun<sup>3</sup>**

**Jurusan Pendidikan Guru Sekolah DasarFIP Universitas PGRI Semarang  
[ajitulusp@gmail.com](mailto:ajitulusp@gmail.com)**

**Abstrak**

*This study aims to determine the effect of learning model Think Pair Share assisted puzzle game chain to result learn some vital lessons thematic graders V theme 6 "Human Organs and Animals" subthema 3 "Living Humans, Animals and Plants" in SDN Gayamsari 01 Semarang year 2017/2018 lesson. This type of research is a quantitative research study design Pre-ExperimentalDesign.Forms Pre-Experimental Design used in this research is the One-group pretest-posttestdesign.The population in this study were all students in grade 01 VB SDN Gayamsari Semarang academic year 2017/2018. The samples taken were 22 students of class VB using saturation sampling technique. The data in this study were obtained through testing. The results of the average value of pretest and posttest increased. On the pretest value that has been implemented is obtained an average value of 63,00 and the average post-test score of 90,00. Thus, an increase in thematic learning outcomes of students in using learning model Think Pair Share assisted puzzle game chain. Results of testing the hypothesis on the cognitive aspects of student learning outcomes showed that,  $t_{count}7,930$  and  $t_{table} 2,074$  with significance level of 5%. Because  $t_{count}>t_{table}$  is  $7,930 > 2,074$  then  $H_a$  acceptable means learning model Think Pair Share assisted puzzle game chain affects the outcome of the thematic learning VB grade students of SDN 01 Gayamsari Semarang.*

**Keywords:** *Think Pair Share, puzzles chain*

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penentu masa depan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan wadah dalam membentuk karakter bangsa. Berbagai upaya sudah digunakan untuk memajukan pendidikan mulai dari mengembangkan kurikulum sampai cara mengajar yang semakin lama semakin disempurnakan. Setiap orang berhak memperoleh pendidikan dan diharapkan untuk selalu mengembangkannya. Pendidikan menjadi komponen vital bagi kemajuan suatu bangsa, jika pendidikan disuatu bangsa maju maka turut maju pula sumber daya manusia bangsa tersebut. Namun sebaliknya,

jikapendidikan suatu bangsa lemah, maka akan lemah pula sumber daya manusia bangsa tersebut.

Soegeng (2017:63) mengemukakan pendidikan ialah urusan manusia, hanya manusialah yang memiliki pendidikan subjek dan objek pendidikan adalah manusia. Yang mendidik adalah manusia, yang dididik juga manusia. Pendidikan merupakan komunikasi cara berada manusia yaitu komunikasi yang otentik cara berada manusia kepada manusia muda, agar supaya dimiliki, dilanjutkan dan disempurnakan. Komunikasi itu terlaksana antara pendidik (generasi tua, orang dewasa) dan anak didik (generasi muda, orang yang belum dewasa). Dalam hal ini pendidikan bukan hanya terjadi di sekolah antara guru dengan peserta didik, namun juga terjadi dikeluarga dan masyarakat. Santrock (2012:378) menjelaskan bahwa di dalam keluarga orang tua berperan penting sebagai manajer bagi kesempatan-kesempatan penting yang dimiliki anak-anak, seperti mengawasi perilaku mereka dan juga sebagai inisiator sosial serta pengarah. Selanjutnya pendidikan terjadi di masyarakat, pendidikan bisa terjadi di lingkungan dengan orang-orang sekitar maupun dengan teman sebaya.

Guru berperan penting dalam program-program pemerintah, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Di era sekarang, guru tidak hanya dituntut untuk bisa menguasai materi. Guru harus bisa memberikan materi tersebut kepada peserta dengan cara yang beragam. Misalnya, menggunakan pendekatan, metode, model maupun media yang beragam. Guru harus profesional dengan cara menjadi kreatif, inovatif, imajinatif, menggali kreatifitas peserta didik, membuat siswa menjadi aktif, membangun imajinasi peserta didik dan pintar memilih sumber belajar. Sebelum kegiatan belajar mengajar guru harus siap dengan rencana pembelajaran agar tujuan dari kegiatan belajar mengajar bisa tercapai maksimal. Hal ini sudah tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan peraturan Pemerintah Nomor 74

Tahun 2008 Tentang Guru Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. Guru layaknya pabrik, akankah menciptakan produk yang berkualitas atautkah hanya menciptakan limbah bagi bangsa.

Hal inilah yang menjadikan guru sebagai penentu kemajuan suatu bangsa, dimana seorang guru harus bisa mencerdaskan peserta didik agar berguna bagi bangsa. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang disebutkan dalam PP No.19 tahun 2005 yaitu, ”Menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat”. Dalam setiap satuan pendidikan terdapat berbagai unsur pendukung, salah satunya adalah unsur guru.

Permasalahan-permasalahan yang sering dihadapi guru dalam sekolah saat mengajar sangat beragam dan yang peneliti temui saat melakukan observasi dan wawancara yaitu peserta didik sibuk sendiri pada saat guru menjelaskan materi dan ketika diberi pertanyaan atau soal peserta didik tidak bisa menjawab dan bertanya kepada temannya. Setelah peneliti amati dengan teliti ternyata yang melatar belakangi permasalahan tersebut adalah guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, guru lebih fokus pada materi yang disampaikan. Dari hal inilah yang menjadikan peserta didik jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung dan peserta didikpun mencari kesibukan dengan mengajak temannya berbicara. Masalah tersebut menjadi faktor yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun.

Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menutup permasalahan yang terjadi di atas. Maka dari itu penulis menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai untuk meningkatkan keaktifan, fokus belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian Widiatmoko, Sajidun (2014) yang berjudul “*Kefektifan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Kancilan 04 Jepara*”. Dalam penelitian tersebut terbukti model pembelajaran *Think Pair Share* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari nilai rata-rata

postes dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan sebesar 79,76 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 70,71. Selain penelitian tersebut, penelitian ini juga berlandaskan teori belajar. Teori belajar adalah semua teori yang didalamnya terdapat cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami peserta didik belajar. Pemahaman tentang cara belajar peserta didik dapat membantu proses belajar lebih efektif, efisien, dan produktif. Teori juga dapat menjadi panduan guru untuk mengelola kelas serta membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri serta hasil belajar siswa yang telah dicapai (Sani, 2016:2). Dua aliran psikologi yang berpengaruh dalam teori belajar dan pembelajaran adalah behaviorisme dan konstruktivisme. Konstruktivisme dapat dibagi menjadi kognitivisme dan humanisme (sani, 2016:3). David Ausubel (Sani, 2016:15-16) mengembangkan teori belajar bermakna dengan menjelaskan bahwa bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami jika bahan ajar dirasakan bermakna bagi peserta didik. Proses belajar terjadi jika peserta didik mampu mengasimilasikan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Selain teori David Ausubel tentang belajar bermakna, penelitian ini juga berpedoman pada teori konstruktivisme sosial milik Vygotsky. Konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri dan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar (Sani, 2016:21).

Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh profesor Frank Lyman di *University of Maryland* pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya. Manfaat *Think Pair Share* antara lain: 1) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain; 2) mengoptimalkan partisipasi peserta didik; dan 3) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan partisipasi mereka dengan orang lain. Kemampuan yang umumnya dibutuhkan dalam strategi ini adalah berbagi informasi, bertanya, meringkas gagasan orang lain dan menguraikan gagasan orang lain dengan kalimat sendiri (Huda, 2016:206). *Think Pair Share* yang berarti *Think* adalah berfikir, *Pair* adalah pasangan dan *Share* adalah membagikan. Dari terjemahan tersebut

dapat ditarik kesimpulan *Think Pair Share* adalah membagikan pemikiran secara berpasang-pasangan atau berfikir secara berpasang-pasangan. Kegiatan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai diawali dengan pembentukan 4 kelompok dengan 1 anggota ditunjuk sebagai ketua, penunjukan ketua disini dilihat dari yang paling pintar dalam kelompok tersebut. Guru memberi tugas kepada masing-masing kelompok, tugas tersebut awalnya dikerjakan anggota kelompok secara individu, selanjutnya kelompok tersebut dibagi menjadi 2 pasang untuk mendiskusikan hasil jawaban individunya, kedua pasang tersebut lalu kembali kedalam kelompok masing-masing untuk membagikan hasil diskusinya. Lucia (2010:62) mengemukakan langkah-langkah permainan teka-teki berantai yaitu bagilah peserta menjadi 2 kelompok masing-masing beranggotakan 10-15 orang, mintalah setiap peserta untuk berdiri berjajar, berilah pertanyaan kepada peserta yang berdiri paling depan, peserta nomor 1 merundingkan jawaban tersebut dengan peserta nomor 2, demikian seterusnya, berilah batas waktu untuk setiap pertanyaan misalnya 5 menit, setelah waktu habis mintalah peserta yang berdiri paling akhir untuk menjawabnya, diskusikan pertanyaan dan jawabannya, terakhir rayakan proses belajar mengajar ini dengan *toast*. Selanjutnya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai, yaitu model *Think Pair Share* melebur di dalam permainan teka-teki berantai. Langkah model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai yaitu pertama guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dimana setiap kelompok berisikan 5-6 anggota, selanjutnya guru meminta siswa duduk 1 baris ke belakang. Guru membacakan pertanyaan dan 2 anggota masing-masing kelompok paling depan mendiskusikan jawabannya, setelah sepakat dengan jawaban anggota nomor 2 berdiskusi dengan anggota nomor 3, begitu seterusnya sampai anggota yang terakhir dan anggota terakhir tersebut yang menyampaikan jawaban kelompok kepada guru. Guru menilai hasil jawaban kelompok, nilai diambil dari jawaban yang paling lengkap mendapat 3 poin, lumayan lengkap 2 poin, kurang lengkap 1 dan 0 poin untuk jawaban tidak ada yang benar atau tidak sesuai dengan pertanyaan. Setelah menyampaikan pendapat dan mendapat poin, anggota bertukar posisi dengan anggota paling belakang maju paling depan dan

anggota lain mundur satu baris ke belakang. Di akhir permainan guru memberi *reward* kepada kelompok yang mendapat poin atau nilai paling banyak.

Penelitian ini mengacu pada hasil belajar siswa. Suprijono (2016:7) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, aspek-aspek tersebut maksudnya adalah aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Menurut Aunurrahman (2012:37-38) hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Perubahan ini berkenaan dengan aspek motorik, afektif dan kemampuan belajar. Sedangkan Dimiyati & Mudjiono (2009:3) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi karena interaksi tindak belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Faktor yang menentukan hasil belajar adalah proses belajar siswa. Pengertian belajar menurut Aunurrahman (2012: 36-37) ada 3 yaitu pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Ketiga, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Jadi, menurut Aunurrahman belajar ialah tingkah laku sadar seseorang yang melibatkan lingkungan dan menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang tersebut.

Pembelajaran dan hasil belajar pada penelitian ini yang digunakan adalah pada pembelajaran tematik. Sumantri (2015:176) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, mengaitkan beberapa mata pelajaran juga tanpa disadari oleh siswa, hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan atau malas apabila mereka sadar jika sedang belajar tentang mata pelajaran yang tidak disukai, di dalam tematik guru dituntut untuk kreatif dalam membuat jembatan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain pada satu tema. Konsep pembelajaran tematik adalah mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain. Bilamana dalam

beberapa pokok bahasan yang ada dalam beberapa mata pelajaran mempunyai keterkaitan yang sangat erat, maka kemungkinan untuk dijadikan pembelajaran tematik sangat besar (Kadir & Asrohah, 2014:29). Selain mata pelajaran itu sendiri yang memiliki keterkaitan, kepintaran guru juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran tematik. Apabila guru itu pintar dan kreatif bukan tidak mungkin apabila semua mata pelajaran bisa dikaitkan, seperti mata pelajaran agama dan biologi yang bertolak belakang bisa dikaitkan apabila guru tersebut memiliki pengalaman dan cara untuk membuat jembatan antara kedua mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan ulasan latar belakang dan kajian teoretis tersebut peneliti mengkaji melalui penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantu Permainan Teka-teki Berantai Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN Gayamsari 01 Semarang”.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:107) mengemukakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Desain pada penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Dikatan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan tidak dipilih secara *random* (Sugiyono, 2016:109). Jenis penelitian yang diambil adalah menggunakan *One-Group Pretest-posttest Design*. Rancangan ini menggunakan satu kelompok sasaran. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Teknik pengumpulan menggunakan tes. Instrumen tes yang digunakan sudah melewati uji coba perangkat tes yang berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal.

Teknik analisis data saat penelitian berupa uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji ketuntasan hasil belajar dan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *One Paired Sampel t-test*.

Pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai ditentukan dengan cara melihat nilai pretes dan postes, kemudian mengujinya dengan *One Paired Sampel t-test* untuk melihat model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai berpengaruh atau tidaknya. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65,00 sudah terlampaui dan nilai dari pretes ke postes mengalami peningkatan.

### Hasil dan Pembahasan

Data awal diperoleh melalui pretes, dari hasil pretes tersebut diperoleh nilai terendah sebesar 43,00 nilai tertinggi sebesar 83,00 dan nilai rata-rata sebesar 63,00. Dari data tersebut dilakukan uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas awal. Uji normalitas awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal sebelum diberi perlakuan. Hal ini untuk menemukan uji statistik selanjutnya. Rumus yang digunakan adalah uji *liliefors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria  $L_o < L_{tabel}$  yang diukur pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Awal (Pretes)

Data	Pretes
$L_o$	0,153
$L_{tabel}$	0,189

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan nilai pretes dengan jumlah n sebanyak 22 siswa dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $L_o = 0,153$  dan  $L_{tabel} = 0,189$ . Karena  $L_o < L_{tabel}$  yaitu  $0,153 < 0,189$  maka  $H_o$  diterima. Artinya sampel berdistribusi normal. Selanjutnya setelah diperoleh data awal yang beritribusi normal guru melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai selama 4 hari. Pada hari terakhir guru melakukan postes, dari nilai postes tersebut



dibandingkan dengan nilai pretes apakah ada pengaruh dari pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai. Nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Pretes dan Postes

Responden	Pretes	Postes
1	67	87
2	43	60
3	57	93
4	73	93
5	73	93
6	67	93
7	77	100
8	43	77
9	77	97
10	60	93
11	57	87
12	47	83
13	53	90
14	57	93
15	73	90
16	73	97
17	53	83
18	73	97
19	57	87
20	83	100
21	53	87
22	70	100
Jumlah	1386	1980

Berdasarkan nilai yang didapat dilakukan lagi uji persyaratan yaitu uji normalitas akhir. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Akhir (Postes)

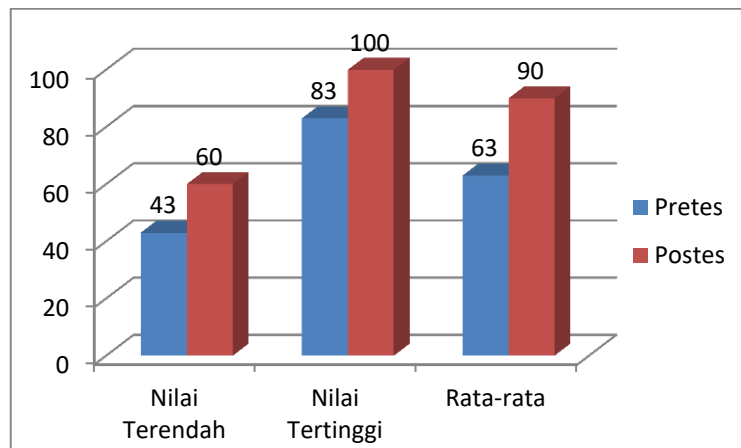
Data	Postes
$L_o$	0,127
$L_{tabel}$	0,189

Berdasarkan Tabel 3 hasil perhitungan nilai postes dengan jumlah n sebanyak 22 siswa dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $L_o = 0,127$  dan  $L_{tabel} = 0,189$ . Karena  $L_o < L_{tabel}$

yaitu  $0,127 < 0,189$  maka  $H_0$  diterima. Artinya sampel berdistribusi normal. Dari data uji normalitas menggunakan uji *liliefors* untuk postes pada sampel memenuhi kriteria pengujian  $L_0 < L_{tabel}$  perhitungan analisis data diperoleh bahwa hasil postes lebih baik dari kriteria ketuntasan minimal, hal ini menunjukan bahwa sampel berdistribusi normal.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai terkumpul berbagai data seperti rata-rata nilai hasil belajar. Pada rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan diperoleh 63,00 setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 90,00 dengan presentase kenaikan 27%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung} (7,930) > t_{tabel} (2,074)$  maka uji-t hasil belajar siswa ada perubahan yang signifikan. Nilai pretes, postes dan rata-rata dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Diagram Pretes, Postes dan Rata-rata



Dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari analisis hasil belajar siswa menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hal ini dikarenakan keaktifan dan daya fokus siswa saat pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai meningkatkan keaktifan, daya fokus dan hasil belajar siswa. Hal ini juga membuktikan bahwa ada perubahan sebelum dan sesudah belajar pada siswa.

Pembahasan diatas menunjukkann bahwa model pembelajar *Think Pair Share* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VB SDN Gayamsari 01 Semarang. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* juga diperkuat dalam peneletian Raditya, I Wayan (2015) yang berjudul ”*Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2014/2015*” yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata postes kelas eksperimen setelah diberi perlakuan mendapat 77,48 dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan mendapat nilai rata-rata sebesar 69,78. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* memilik pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai dapat meningkatkan keaktifan, daya fokus dan hasil belajar siswa. Sehingga menghasilkan data yang signifikan dilihat dari hasil postes yang sudah mencapai KKM pada pembelajaran tematik tema 6 “*Organ Tubuh Manusia dan Hewan*” subtema 3 “*Cara Hidup, Manusia, Hewan dan Tumbuhan*” di kelas VB SDN Gayamsari 01 Semarang. Dengan demikian tujuan penelitian telah tercapai yaitu peneliti membuktikan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VB tema 6 “*Organ Tubuh Manusia dan Hewan*” subtema 3 “*Cara Hidup, Manusia, Hewan dan Tumbuhan*” di SDN Gayamsari 01 Semarang.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu permainan teka-teki berantai berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas VB tema 6 “*Organ Tubuh Manusia dan Hewan*” subtema 3 “*Cara Hidup, Manusia, Hewan dan Tumbuhan*” di SDN Gayamsari 01 Semarang. Pengaruh tersebut didukung dengan perolehan nilai rata-rata hasil pretes siswa sebelum diberi perlakuan sebesar 63 dan rata-rata nilai setelah diberi perlakuan sebesar 90 dengan presentase kenaikan sebesar 27%. Berdasarkan uji-t diperoleh  $t_{hitung} (7,930) > t_{tabel}$

(2,074) maka Ha Diterima, artinya penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu teka-teki berantai berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VB tema 6 “*Organ Tubuh Manusia dan Hewan*” subtema 3 “*Cara Hidup, Manusia, Hewan dan Tumbuhan*” di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas VB SDN Gayamsari 01 Semarang, maka saran yang dapat diberikan adalah guru harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajar, menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* bisa menjadi alternatif dalam mengajar, apalagi dibantu dengan permainan teka-teki berantai agar anak bisa belajar dengan bermain dan keduanya merupakan kolaborasi yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

### **Daftar Pustaka**

- Aunurrahman.2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati, & Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M.2016. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran Isu-Isu Metodis danParadigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, & Asrohah.2014.*Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lucia, E.2010.*Belajar dengan heboh*. Yogyakarta: G-media.
- Raditya, I Wayan.2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share(TPS) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2014/2015*. [http://www.e-jurnal.com/2015/10/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif\\_36.html](http://www.e-jurnal.com/2015/10/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif_36.html). Diakses 14 September 2017.
- Sani, R.A.2016.*Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J.W.2012.*Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid I*. New York:Mc.Graw Hill Companies,Inc.
- Soengeng, A. Y.2017.*Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suprijono. 2016. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widiatmoko, Sajidun. 2014. "Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Kancilan Jepara". Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.