



## Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD

Ni Nyoman Triana Putri<sup>1\*</sup>, Putu Nanci Riastini<sup>2</sup>, Kadek Yudiana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [triana.putri@undiksha.ac.id](mailto: triana.putri@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Penggunaan model pembelajaran pada muatan pelajaran IPAS yang terjadi masih kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa cenderung pasif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design* dan desain *Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah group random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dengan menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji-t, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Implikasi penelitian ini yakni diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Teka-Teki Silang (TTS), Hasil Belajar IPAS

### Abstract

*The use of learning models in science and science lesson content that occurs is still less varied and still teacher-centred. This causes the learning process to become less meaningful and students tend to be passive, resulting in low student learning outcomes. So this research aims to analyze the influence of the TGT learning model assisted by Crossword Puzzle (TTS) questions on the science and science learning outcomes of fifth grade elementary school students. The method used in this research is quantitative with a Quasi Experimental Design approach and a Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. The population in this study was all class V students. The sampling technique in this study was group random sampling. The data collection method used is a test method using a multiple choice test instrument consisting of 20 items. Research data were analyzed using descriptive statistical analysis and hypothesis testing. Before the hypothesis test is carried out, the prerequisite test for normality of data distribution and homogeneity of variance is first carried out. Based on data analysis carried out using the t-test, it was concluded that there was a significant influence of the TGT learning model assisted by TTS questions on the science and science learning outcomes of fifth grade elementary school students. The implication of this research is that it is hoped that it can become a reference for teachers in implementing creative learning models in the learning process.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Crossword Puzzle, IPAS Learning Outcomes*

## 1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk

#### History:

Received : March 29, 2024

Accepted : July 10, 2024

Published : August 25, 2024

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Adiputra & Heryadi, 2021; Ulfah & Arifudin, 2019). Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran cukup penting bagi siswa, maka sepatutnya pelaksanaan pembelajarannya perlu ditingkatkan. Namun, kenyataan di lapangan kualitas pembelajaran IPAS masih tampak memprihatinkan, yang mana penguasaan, pemahaman, dan pemaknaan siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih minim sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Purwanto, 2020; Rusmiati & Nugroho, 2019). Selain itu, hasil belajar yang rendah juga disebabkan oleh pembelajaran yang terjadi masih kurang variative serta cenderung menerapkan model pembelajaran dengan paradigma pembelajaran lama yakni berpusat pada guru (*teacher center*) (Mayasari et al., 2021; Saftari & Fajriah, 2019). Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa cenderung pasif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang bagus (Gusti et al., 2020; Handayani, 2022).

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi. Setelah dilakukan wawancara terhadap guru wali kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi, ditemukan permasalahan terkait proses pembelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi BAB 2. Harmoni dalam Ekosistem. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru atau menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya memanfaatkan buku paket dari pemerintah dan hanya divariasikan dengan kegiatan diskusi secara berkelompok. Hal tersebut menyebabkan suasana pembelajaran yang terwujud cenderung kondusif karena siswa tidak aktif pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran konvensional tersebut, dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru tersebut dapat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa dari aspek kognitif (Hiasa et al., 2022). Permasalahan yang sama juga terjadi pada penelitian sebelumnya yakni pembelajaran yang monoton tanpa adanya model pembelajaran yang sesuai menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran dan cenderung malas untuk belajar (Amroellah, 2020; Astuti, 2022).

Permasalahan tersebut tentunya tidak bisa dibiarkan terus berkembang, oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan serta menumbuhkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan atau menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki permainan dengan tetap mengandung unsur materi di dalamnya seperti permainan kuis dengan bentuk pertanyaan dan melibatkan seluruh siswa (Agustyaningrum & Pradanti, 2022; Ali et al., 2021). Dengan adanya unsur permainan dalam model pembelajaran ini, maka dapat mengurangi kebosanan atau kejenuhan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat (Darmayanti et al., 2021). Di samping itu, pembelajaran yang terjadi juga menjadi lebih bermakna bagi siswa, sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Dakhi, 2020).

*Game* atau permainan yang terdapat dalam model pembelajaran ini sangat cocok dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yang memiliki jiwa bermain sangat besar. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini dibantu dengan penggunaan media kartu soal yang berbentuk TTS (Fauziah & Anugraheni, 2020; Juhaeni et al., 2022). Teka-Teki

Silang (TTS) merupakan salah satu permainan yang mampu mengasah otak, dengan melengkapi atau mengisi kotak-kotak kosong dengan clue sederhana baik secara mendatar ataupun menurun yang mampu membuat pengisinya tidak hanya bermain saja, tetapi juga berpikir (Hiasa et al., 2022; Wana, 2021). Penggunaan media TTS dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa ditantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahamannya menjadi lebih baik terkait materi yang diberikan (Karini et al., 2020; Listyarini et al., 2019).

Beberapa penelitian juga mengkaji hal yang sama, seperti penelitian yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan cara sengekdan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan nilai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II (Mukminah et al., 2020). Selain itu peneliti lain juga menyatakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang. Penelitian yang dilakukan tidak sama dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki keterbaharuan yakni model TGT yang digunakan di kombinasikan dengan media teka-teki silang, sehingga siswa menjadi tertantang saat mengerjakan soal. Selain itu jiwa kompetitif antar siswa dapat dilatih saat mengerjakan soal (Merti, 2020).

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian yang relevan, penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dalam mengenalkan model pembelajaran yang baru, sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan guru dapat menyampaikan isi pembelajaran secara maksimal.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi yang terdiri dari SD No 1 Sading, SD No 2 Sading, SD No 3 Sading, SD No 4 Sading, SD No 1 Sempidi, SD No 2 Sempidi, dan SD No 3 Sempidi pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasy Experimental Design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Post-test Only Control Group Design*. Metode dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas V dari kelas kontrol dan eksperimen dengan total 53 siswa.

Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yakni hanya dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD yang terdapat pada Gugus III Kecamatan Mengwi tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 175 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *group random sampling* yaitu pengambilan anggota yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan status yang ada dalam populasi. Sebelum pengundian sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan analisis varians satu jalur (ANAVA A).

Pengundian dilakukan pada ketujuh kelas V yang terdapat pada Gugus III Kecamatan mengwi untuk menentukan kelas yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian kedua kelas yang terpilih, kembali diundi untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Komposisi anggota sampel dalam penelitian ini dapat disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Komposisi Anggota Sampel Penelitian**

| No.           | Sekolah        | Kelas | Kelompok   | Jumlah    |
|---------------|----------------|-------|------------|-----------|
| 1             | SD No 4 Sading | V     | Eksperimen | 28        |
| 2             | SD No 2 Sading | V     | Kontrol    | 25        |
| <b>Jumlah</b> |                |       |            | <b>53</b> |

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS. Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan, yaitu lima kali perlakuan dan satu kali *post-test*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPAS yang dikumpulkan dengan instrumen berupa tes pilihan ganda sejumlah 20 butir soal. Hasil belajar IPAS yang diukur adalah hasil belajar pada aspek kognitif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data telah melalui uji validasi yang meliputi uji validitas isi, uji validitas butir, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran tes. Berdasarkan uji validasi dilakukan, dari 20 butir soal terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan reliabilitas instrumennya memenuhi kriteria tinggi.

Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif (mean, median, modus, grafik polygon) dan analisis statistik inferensial (uji prasyarat dan uji hipotesis). Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-smirnov*. Dan uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui kehomogenan dari data hasil belajar IPAS dengan menggunakan rumus *Lavene's Tes Equality of Error Variance*. Sementara pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t *polled varians*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

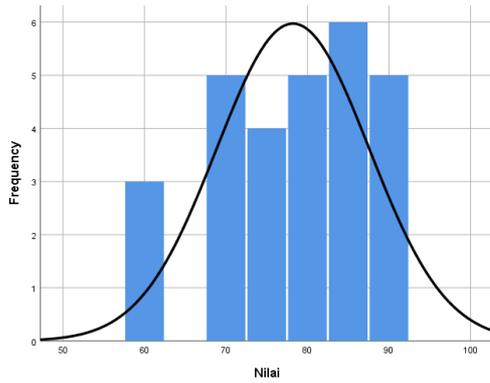
#### Hasil

Deskripsi data meliputi pengukuran mean, median, modus, skor tertinggi, dan skor terendah. Hasil analisis statistika deskriptif data hasil belajar IPAS dari tiap-tiap kelompok dapat disajikan pada [Tabel 2](#).

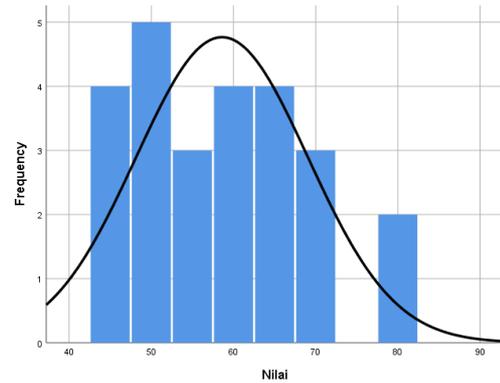
**Tabel 2. Hasil Analisis Statistika Deskriptif Hasil Belajar IPAS**

| Analisis Statistika Deskriptif | Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|--------------------------------|---------------------|------------------|
| Mean                           | 79                  | 58,30            |
| Median                         | 79,9                | 59,25            |
| Modus                          | 86,5                | 48,1             |
| Skor Tertinggi                 | 90                  | 80               |
| Skor Terendah                  | 60                  | 45               |

Untuk mengetahui sebaran data hasil analisis mean, median, dan modus hasil belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik polygon yang dapat dilihat pada [Gambar 1](#), dan [Gambar 2](#).



**Gambar 1.** Grafik Histogram Kelompok Eksperimen



**Gambar 2.** Grafik Histogram Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik histogram data hasil belajar kelompok eksperimen pada [Gambar 1](#), grafik histogram menunjukkan grafik juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Sedangkan grafik histogram pada kelompok kontrol menunjukkan grafik juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah. Kemudian, selanjutnya untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa pada tiap kelompok, nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa dikonversikan ke dalam kategori klasifikasi skala lima. Berdasarkan hasil konversi, diperoleh bahwa skor rata-rata ( $M$ ) hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 79, yakni memenuhi kategori  $75 \leq M \leq 100$ , maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen tergolong kategori "sangat tinggi". Sedangkan skor rata-rata ( $M$ ) hasil belajar siswa kelompok kontrol adalah 58,30, yakni memenuhi kategori  $41,67 \leq M < 58,34$ , sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelompok kontrol tergolong kategori "sedang". Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPAS siswa pada kelompok kontrol.

Data hasil belajar IPAS siswa yang telah terkumpul, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Namun sebelum pengujian hipotesis penelitian dilakukan, harus memenuhi prasyarat analisis terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk menentukan serta membuktikan bahwa frekuensi data hasil penelitian berdistribusi normal. Sementara, uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data bersumber dari populasi yang sejenis atau seragam. Pengujian data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 26. Hasil analisis uji normalitas sebaran data yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogorv Smirnov* dapat disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Hasil Belajar IPAS Siswa

|             | Kelompok            | Kolmogorv-Smirnov |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|-------------|---------------------|-------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|             |                     | Statistic         | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig.  |
| Nilai Siswa | Kelompok Eksperimen | 0,159             | 28 | 0,068 | 0,910        | 28 | 0,020 |
|             | Kelompok Kontrol    | 1,155             | 25 | 0,127 | 0,929        | 25 | 0,082 |

Berdasarkan [Tabel 3](#), dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada kolom Kolmogorv Smirnov kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh hasil sebesar 0,068 dan 0,127. Nilai

tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas varians yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Levene's Test of Equality of Error Variance* dapat disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Uji Homogenitas Varians Data Hasil Belajar IPAS Siswa

|             |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
|-------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| Nilai Siswa | Based on Mean                        | 0,382            | 1   | 51     | 0,539 |
|             | Based on Median                      | 0,479            | 1   | 51     | 0,492 |
|             | Based on Median and with Adjusted df | 0,479            | 1   | 50,954 | 0,492 |
|             | Based on Trimmed Mean                | 0,436            | 1   | 51     | 0,512 |

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas varians sebaran data hasil post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh sebesar 0,539. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $0,539 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Berdasarkan pengujian prasyarat yang telah dilakukan, diketahui bahwa data hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan bersifat homogen. Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Dalam penelitian ini, analisis statistik yang digunakan adalah uji-t sampel independent (*Independent Sample t-test*) yang dihitung dengan bantuan program *software* SPSS versi 26. Adapun hasil analisis uji-t dapat disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Uji-t

| Levene's Test for Equality of Variances | Sig. (2-tailed) | Taraf 5% | dk | t <sub>hitung</sub> | t <sub>tabel</sub> |
|-----------------------------------------|-----------------|----------|----|---------------------|--------------------|
| Nilai Siswa                             | 0,000           | 0,05     | 51 | 7,209               | 1,675              |

Berdasarkan Tabel 5, rekapitulasi hasil uji-t, dapat diketahui bahwa nilai pada kolom sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Mengacu pada hasil yang didapat tersebut jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05, maka dapat diketahui bahwa  $0,000 < 0,05$ . Kemudian diperoleh juga nilai  $t_{hitung} = 7,209 > t_{tabel} = 1,675$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terbukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT mampu melatih siswa dalam mengasah kemampuan akademiknya sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui aktivitas belajar dengan permainan akademik dan turnamen. Adanya aktivitas belajar dengan permainan akademik dan turnamen yang dirancang dalam pembelajaran dengan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan lebih cepat (Yahya & Bakri, 2019; Zahara et al., 2019). Selain itu, dengan adanya permainan dan turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir

pembelajaran juga mampu memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya sehingga setiap siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Sukri Ahmad, 2016; Wijayanti & Ekantini, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan peneliti lain bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena permainan akademik yang dilakukan siswa dalam kegiatan turnamen berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya (Saftari & Fajriah, 2019; Suardin & Andriani, 2021).

Penerapan model pembelajaran TGT juga mampu meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran secara berkelompok mampu membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran bersama rekan sekelompoknya, karena adanya heterogenitas anggota kelompok sehingga siswa dapat saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran (Rusmiati & Nugroho, 2019; Saadjad, 2021). Kegiatan pembelajaran secara berkelompok dalam model pembelajaran ini mampu melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya terhadap rekan sekelompoknya karena terdapat tekanan sosial kepada satu sama lain untuk mencapai prestasi atau dorongan untuk saling membantu (Purwanto, 2020). Dengan demikian, melalui model pembelajaran TGT siswa mampu mencapai hasil belajar yang baik karena rekan sekelompoknya mendorong mereka demikian. Sejalan dengan hal tersebut peneliti juga menyampaikan bahwa dengan adanya penguatan tutor sebaya dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran terutama bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar, karena selain mendapatkan penjelasan dari guru, siswa juga mendapatkan bantuan pendampingan atau penjelasan dari teman sejawatnya selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung (Adiputra & Heryadi, 2021).

Di samping itu, pelaksanaan turnamen dengan berbantuan berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) juga memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adanya soal TTS mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Hal tersebut dikarenakan, media soal TTS dapat melatih konsentrasi siswa, sehingga siswa memiliki daya ingat yang panjang terhadap suatu materi pembelajaran. Pada permainan TTS, antar jawaban satu dengan jawaban yang lainnya saling berkaitan atau berkesinambungan, sehingga mampu mengasah kemampuan otak siswa dan istilah-istilah yang ada pada materi akan dapat tersampaikan dengan baik (Darmayanti et al., 2021; Wana, 2021).

Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian reward atau penghargaan kelompok. Dengan pemberian *reward* atau penghargaan kelompok dapat membuat siswa merasa bahwa hasil kerjanya dihargai serta dapat meningkatkan semangat untuk mampu bersaing memenangkan setiap turnamen yang ada, sehingga motivasi belajar siswa menjadi meningkat dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Dasar & Dasar, 2022). Hal tersebut sejalan dengan pendapat peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa keampuhan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dikarenakan mampu memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan hal itu hasil belajar siswa menjadi meningkat (Amroellah, 2020).

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran adalah (1) mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (2) mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok terbaik; dan (3) mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena terdapat kegiatan

permainan berupa turnamen dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini (Suardin & Andriani, 2021). Adapun beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah, (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; dan (4) dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Gusti et al., 2020; Juhaeni et al., 2022).

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yakni keterbatasan dalam jangkauan penelitian yang hanya berfokus pada satu gugus yaitu gugus III Kecamatan Mengwi dengan menggunakan siswa kelas V SD No 4 Sading sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD No 2 Sading sebagai kelompok kontrol. Selain itu, keterbatasan dalam penelitian ini juga terletak pada aspek yang diteliti yakni hanya menekankan pada hasil belajar dalam aspek ranah kognitif saja. Berdasarkan keterbatasan tersebut, diharapkan pada lain dapat melaksanakan penelitian pada ranah lainnya yakni ranah afektif dan psikomotor, dan dapat melakukan pengujian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap variabel lainnya..

Implikasi penelitian ini yakni dapat memberikan suatu tolak ukur bagi guru dalam mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang digunakan agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan. Atas dasar tersebut, kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran ini diperlukan persiapan yang matang sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Persiapan tersebut diantaranya adalah guru perlu menyiapkan kartu – kartu pertanyaan, lembar Teka-Teki Silang (TTS), dan reward atau penghargaan yang akan diberikan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT mampu melatih siswa dalam mengasah kemampuan akademiknya sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui aktivitas belajar dengan permainan akademik dan turnamen.

#### **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan game number one untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>.
- Amroellah, A. (2020). Perbedaan hasil belajar matematika antara penggunaan model Team Game Tournament (TGT) dengan metode diskusi pada siswa kelas 3 SD Gugus 3 Kecamatan Kapongan Kabupaten Situbondo semester ganjil tahun pelajaran

- 2019/2020. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 4(2), 365–376. [https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v4i2.774](https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v4i2.774).
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Darmayanti, L. E., Suarni, N. K., & Arnyana, I. B. P. (2021). Pengembangan tes hasil belajar IPS dan kuesioner motivasi belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 21–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.
- Dasar, A. A. P. G. S., & Dasar, H. S. P. G. S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Gusti, A. R., Afriansari, Y., & Walid, A. (2020). Penilaian afektif pembelajaran daring IPA terpadu dengan menggunakan media Whatsapp. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107.
- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 421–436. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>.
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Wibawa, I. M. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>.
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538–543. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>.
- Purwanto, A. (2020). Piaget Versus vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Pop Up terhadap hasil belajar kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>.
- Saadjad, D. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Luwuk. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 63–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i1.95>.
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Edutainment*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.35438/e.v7i1.164>.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2, 278–288. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi komparatif model problem solving dengan model teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>.
- Sukri Ahmad, M. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru*. Universitas Negeri Makassar. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.648>.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.45>.
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90–100. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>.
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>.