

Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan *Crossword Puzzle*

Anak Agung Sagung Ratu Nariswari^{1*}, I Komang Ngurah Wiyasa² 

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 18, 2024

Accepted June 13, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci:

Team Game Tournament, Crossword Puzzle, Hasil Belajar IPA

Keywords:

Team Game Tournament, Crossword Puzzle, Result of Learning Science



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Suasana kelas dan aktivitas belajar yang tidak menyenangkan dapat mengakibatkan siswa cenderung cepat bosan dan tidak semangat memahami materi pembelajaran, dampak dari keberlanjutan hal tersebut adalah tidak optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Adanya permasalahan tersebut mendorong penelitian ini untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 588 siswa yang terdiri dari 19 kelas, Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, data dikumpulkan menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a,b,c,d). Hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 3,032 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,999. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *crossword puzzle* dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *crossword puzzle* (menggunakan model konvensional). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD. Kedepannya perlu dikembangkan model pembelajaran inovatif dan ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan karakteristik siswa agar dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermakna.

ABSTRACT

Students who experience uncomfortable classroom environment and learning activities are more likely to become disinterested and lack enthusiasm to study. This study aims to examine the effect of the *Team Game Tournament* learning model, supported by *Crossword Puzzle* media, on the science learning outcomes of fifth-grade elementary students., on science learning outcomes in fifth-grade elementary students. The research design is quasi-experimental, with a non-equivalent control group. This study's population consisted of 588 students across 19 classes. The sample was chosen using a cluster random sampling technique, and data was collected using a multiple choice objective test with four answer options (a, b, c, d). The data analysis results generated a t -count of 3.032 and a t -table value of 1.999 at the 5% significance level. This demonstrates that there is a significant difference between the science learning outcomes of the group of students taught using the *Team Game Tournament* learning model assisted by crossword media and the group of students not taught the *Team Game Tournament* learning model assisted by crossword media (using the conventional model). Thus, it can be concluded that the *Team Game Tournament* model, assisted by *Crossword Puzzle* media, has a significant positive impact on fifth-grade elementary school students' science learning outcomes. To optimize the achievement of science learning outcomes for elementary school students through active, creative, and meaningful learning in the future, innovative learning models must be developed and supported by learning media that are appropriate to the situation and characteristics of the students.

*Corresponding author

E-mail addresses: ratunariswarii@gmail.com (Anak Agung Sagung Ratu Nariswari)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pengukur kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan memainkan peran besar dalam membentuk manusia untuk mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga bisa memiliki arah dan tujuan yang jelas tentang kehidupan dan pilihan karirnya. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia inilah yang menjadi aset utama dalam pembangunan suatu bangsa (Candra & Sinaga, 2023). Maka dari itu kualitas pendidikan perlu ditingkatkan guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan adanya upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang bermutu bagi siswa (Syafii & Muharam, 2023). Pembelajaran adalah sebuah proses terjadinya interaksi dua arah antara guru dengan siswanya, interaksi tersebut tidak hanya berupa pertemuan tatap muka namun guru juga dapat menggunakan media pembelajaran (Fauzi & Masrupah, 2024; Hastuti et al., 2023; Octavia, 2020). Dengan beragamnya interaksi yang digunakan guru menyebabkan adanya perbedaan dalam pola pembelajaran di setiap kelas. Walaupun memiliki perbedaan dalam pola pembelajaran, pembelajaran tersebut haruslah dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan pada setiap muatan pembelajaran (Sajadi, 2022).

Dalam setiap tujuan pembelajaran tentu menuntut adanya presentase penguasaan minimal yang harus dimiliki siswa. Oleh karena itu, secara nasional dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu pada dunia pendidikan, hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP) (Agung, 2018). Pendekatan PAP ini dapat digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut adanya presentase penguasaan minimal. Umumnya target presentase penguasaan minimal dalam pembelajaran yakni siswa dapat mencapai minimal penguasaan 80% dengan kriteria tinggi. Pada penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS menjadi mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bisa mengimplementasikan pemahaman ilmu yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA dalam kerangka IPAS menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan seperti diskusi individu dan kelompok, observasi, percobaan sederhana, dan aktivitas lainnya (Astawan & Agustina, 2020; Larisa et al., 2024). Maka dari itu untuk mengoptimalkan penguasaan pengetahuan siswa, pada muatan pembelajaran IPA dalam kurikulum merdeka telah disesuaikan dengan pengetahuan dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun pada kenyataannya hingga saat ini selalu ditemukan bahwa muatan pembelajaran IPA masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD di beberapa sekolah dasar, dijumpai permasalahan yaitu terletak pada hasil belajar khususnya aspek kognitif pada muatan pelajaran IPA siswa belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan masih didapati nilai rata-rata siswa yang belum mencapai target minimal penguasaan yakni sebesar sebesar 66,23% siswa. Selain pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, berdasarkan hasil observasi terpantau pada saat proses pembelajaran terbiasa dilaksanakan pembelajaran satu arah dan menggunakan metode ceramah serta tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan dalam kelas, kebanyakan materi tidak dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata siswa, siswa cenderung merasa tegang ketika guru memberikan pertanyaan, di sela-sela proses pembelajaran tidak melakukan *ice breaking*, siswa menganggap muatan pembelajaran IPA sulit karena terlalu banyak mengandung materi menghafal terutama pada kebahasaan ilmiah.

Menyadari permasalahan tersebut, diperlukan usaha untuk meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pencapaian belajar, terutama pada aspek kognitif dalam pembelajaran IPA. Upaya yang bisa dilakukan adalah menyusun proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament*.

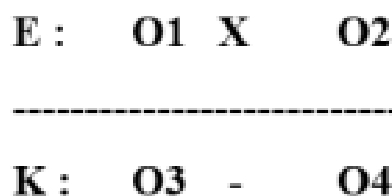
Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan penguatan (Diah & Siregar, 2023; Oktarianingsih et al., 2019). Ciri khas model ini ialah mengelompokkan siswa beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda dalam setiap kelompoknya, setelah itu siswa diajak untuk memainkan permainan, setiap kelompok harus bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya (Octavia, 2020). Melalui aktivitas belajar tersebut dapat terjalin proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa karena memberikan siswa kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya (Margareta, 2023). Untuk lebih menarik minat siswa maka permainan yang dimainkan siswa dalam penerapan model ini akan berupa kuis dalam bentuk media *Crossword Puzzle* yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari. *Crossword puzzle* atau yang lebih dikenal dengan teka-teki silang ialah permainan yang berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan daya ingat siswa melalui cara bermainnya yang menggunakan pemikiran

untuk mengisi jawaban pada kotak kosong yang diposisikan mendatar dan menurun hingga membentuk kata - kata yang sesuai dengan pertanyaan (Rahayu, 2018). Kolaborasi antara model pembelajaran *Team Game Tournament* dan media *Crossword Puzzle* ini dirasakan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Pemilihan model dan media pembelajaran ini juga bertumpu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Beberapa penelitian serupa mengatakan bahwa terdapat kesamaan penelitian yakni pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPA (Azira et al., 2018; Dewi & Ardana, 2020; Karini et al., 2020; Khikmawati & Hidayat, 2019; Oktarianingsih et al., 2019; Panggabean et al., 2021). Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya mengatakan terdapat kesamaan penelitian yakni pada media pembelajaran yang gunakan yaitu berbantuan media *Crossword Puzzle* (Fransiska et al., 2022; Ritonga et al., 2021; Rohman et al., 2021; Sulasmi et al., 2018; Syofyan et al., 2017). Dari penelitian-penelitian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi dan berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan efektif. Hal itu dapat diketahui dengan adanya pengaruh yang signifikan dari hasil rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni meneliti mengenai perpaduan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *crossword* untuk menciptakan aktivitas dan suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa. Penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk mengatasi permasalahan pencapaian hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh aktivitas dan suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga permasalahan tersebut harus segera diatasi agar tidak terus berlanjut.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 4 bulan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Pada bentuk desain penelitian ini, terdapat dua kelompok sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai subjek penelitian yang akan dibandingkan. Secara skematis, rancangan eksperimen semu *non-equivalent control group design* diformulasikan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Non-Equivalent Control Group Design

Populasi ialah keseluruhan objek dalam suatu penelitian (Agung, 2018:75). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus Kapten Kompyang Sujana. Selanjutnya syarat agar dapat dilakukan pemilihan sampel secara random adalah populasi harus setara. Oleh karena itu untuk menyetarakan populasi, maka dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan Analisis Varians Satu Jalur (Anava A). Data yang digunakan dalam melakukan uji kesetaraan dengan Anava satu jalur ini adalah nilai rata-rata ulangan harian pada muatan pelajaran IPA. Setelah didapatkan hasil bahwa nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yakni $1,594 < 1,621$ maka dapat disimpulkan setara atau homogen.

Sampel penelitian ialah bagian dari populasi yang secara langsung dikenai penelitian atau disebut juga wakil dari seluruh populasi penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Agung & Jampel, 2019; Rahmat & Jannatin, 2018). Dalam menentukan sampel pada penelitian ini setelah populasi dinyatakan setara maka digunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dipilih bukan perorangan tetapi dipilih secara acak berdasarkan kelas atau rombongan belajar dengan undian (Agung, 2018). Pengundian dilakukan dengan mengambil secara acak gulungan kertas yang didalamnya telah dituliskan masing-masing nama kelas V di seluruh SD dalam populasi. Pengambilan kertas dilakukan sebanyak dua kali, tanpa memasukan kembali gulungan kertas yang telah diambil. Nama kelas yang didapatkan setelah dua kali pengambilan kertas merupakan

sampel penelitian. Kemudian kedua gulungan kertas tersebut diundi kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Gulungan kertas pertama yang diambil adalah kelas eksperimen dan gulungan kertas kedua adalah kelas kontrol. Berdasarkan pengundian didapatkan bahwa kelas eksperimen berasal dari SDN 9 Padangsambian dan kelas kontrol berasal dari SDN 2 Padangsambian.

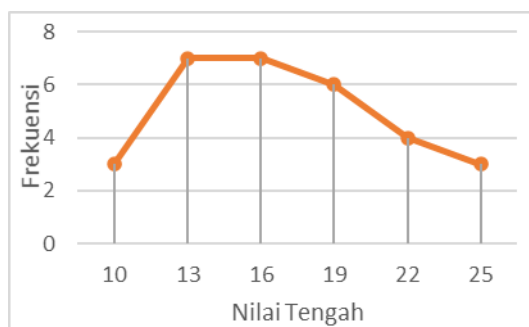
Metode pengumpulan data ialah langkah yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Metode tes ialah salah satu teknik atau cara mengukur kemampuan siswa pada bidang tertentu khususnya hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) (Agung, 2018:85). Data hasil pengukuran dengan tes pilihan ganda tersebut bersifat interval (skor). Dalam penelitian ini metode tes yang digunakan yakni tes tertulis dengan jenis tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a,b,c,d) sebanyak 30 butir soal. Tes digunakan dalam mengumpulkan data berupa skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* (*Pre-test* dan *Post-test*). Pemberian nilai tes menggunakan teknik skala 0-1 tanpa memperhitungkan tingkat kesukaran soal. Sehingga skor setiap jawaban dijumlahkan dan hasil penjumlahan tersebut akan menjadi skor variabel hasil belajar IPA.

Setelah data diperoleh dan terkumpul, maka data-data tersebut harus dianalisis. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. (1) Metode analisis statistik deskriptif ialah cara dalam pengolahan data untuk mendiskripsikan mengenai keadaan objek/variabel tertentu sehingga ditemukan kesimpulan umum (Agung, 2018:118). Pada penelitian ini, metode analisis statistik dapat memberikan gambaran terkait tinggi rendahnya kualitas hasil belajar kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan. Teknik penyajian data analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan kurva poligon distribusi frekuensi. Metode dan kemiringan kurva dapat dihitung melalui nilai rata-rata (*mean*), modus, median. Selanjutnya untuk mengetahui skala penilaian nilai rata-rata presentasi skor siswa harus dikonversikan dalam PAP skala lima. (2) Metode analisis statistik inferensial merupakan cara dalam pengolahan data untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan, berdasarkan hasil pengujian ini peneliti dapat menarik kesimpulan. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Sebelum melakukan uji-t maka data perlu melalui uji prasyarat yakni uji normalitas untuk meyakinkan bawa data yang diperoleh berdistribusi normal, adapun rumus yang digunakan dalam uji normalitas yakni rumus Chi-Square. Dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk memastikan data berasal dari sampel yang mempunyai penguasaan relatif sama (homogen), adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas yakni rumus uji-F. Setelah uji prasyarat sudah dilewati, dilanjutkan dengan analisis uji t untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Pengujian dilakukan dengan memperhatikan perbedaan nilai rata-rata dari dua kelompok (Agung & Jampel, 2019:64), maka dari itu digunakan rumus *polled varians*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisis statistik yang dilakukan, maka hasil analisis data statistik deskriptif *pre-test* pada kelompok eksperimen disajikan pada Gambar 2. dan Tabel 1.



Gambar 2. Grafik Polygon Skor *Pre-test* Kelompok Eksperimen

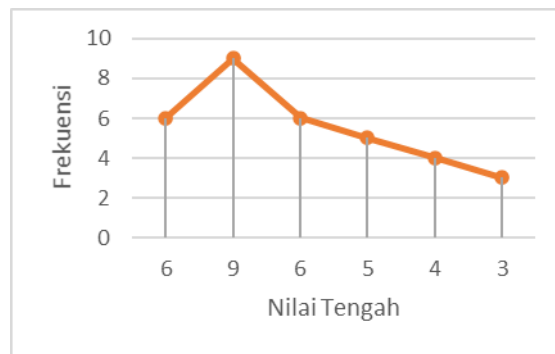
Tabel 1. Deskripsi Data *Pre-Test* Kelompok Eksperimen

Statistik	Hasil Belajar IPA
Mean	17,00
Median	16,64
Modus	14,50

Statistik	Hasil Belajar IPA
Standar Deviasi	5,157
Varians	26,59

Diketahui bahwa mean (17,00) lebih besar daripada median (16,64) dan median lebih besar daripada modus (14,50) ($M > Me > Mo$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan sebagai besar subjek cenderung memperoleh skor rendah. Selanjutnya konversi rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen dalam kategori skala penilaian dengan $M\% = 56,67$ berada pada kategori rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisis statistik yang dilakukan, maka hasil analisis data statistik deskriptif *pre-test* pada kelompok kontrol disajikan pada Gambar 3, dan Tabel 2.



Gambar 3. Grafik Polygon Skor *Pre-test* Kelompok Kontrol

Tabel 2. Deskripsi Data *Pre-Test* Kelompok Kontrol

Statistik	Hasil Belajar IPA
Mean	15,09
Median	15,01
Modus	13,00
Standar Deviasi	5,193
Varians	26,96

Diketahui bahwa mean (15,09) lebih besar daripada median (15,01) dan median lebih besar daripada modus (13,00) ($M > Me > Mo$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan sebagai besar subjek cenderung memperoleh skor rendah. Selanjutnya konversi rata-rata skor *pre-test* kelompok kontrol dalam kategori skala penilaian dengan $M\% = 50,30$ berada pada kategori rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisis statistik yang dilakukan, maka hasil analisis data statistik deskriptif *post-test* pada kelompok eksperimen disajikan pada Gambar 4 dan Tabel 3.



Gambar 4. Grafik Polygon Skor *Post-test* Kelompok Eksperimen

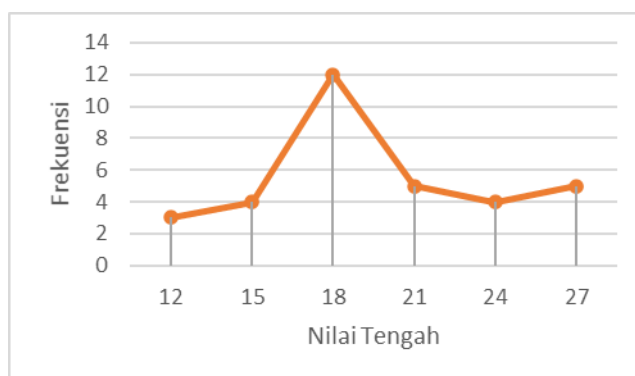
Tabel 3. Deskripsi Data *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Statistik	Hasil Belajar IPA
Mean	24,30
Median	24,50
Modus	23,00

Statistik	Hasil Belajar IPA
Standar Deviasi	3,414
Varians	11,66

Diketahui bahwa mean (24,30) lebih kecil daripada median (24,50) dan median lebih besar daripada modus (23,00) ($M < Me > Mo$), sehingga membentuk kurva juling negatif. Hal ini menunjukkan sebagai besar subjek cenderung memperoleh skor tinggi. Selanjutnya konversi rata-rata skor *post-test* kelompok eksperimen dalam kategori skala penilaian dengan $M\% = 81,00$ berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisis statistik yang dilakukan, maka hasil analisis data statistik deskriptif *post-test* pada kelompok kontrol disajikan pada Gambar 5 dan Tabel 4.



Gambar 5. Grafik Polygon Skor *Post-test* Kelompok Kontrol

Tabel 4. Deskripsi Data *Post-Test* Kelompok Kontrol

Statistik	Hasil Belajar IPA
Mean	19,63
Median	18,37
Modus	18,09
Standar Deviasi	4,290
Varians	18,40

Diketahui bahwa mean (19,63) lebih besar daripada median (18,37) dan median lebih besar daripada modus (18,09) ($M > Me > Mo$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan sebagai besar subjek cenderung memperoleh skor rendah. Selanjutnya konversi rata-rata skor *post-test* kelompok kontrol dalam kategori skala penilaian dengan $M\% = 65,40$ berada pada kategori sedang.

Selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t. sebelumnya dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians. Hasil analisis uji normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol dapat disajikan pada Tabel 5 dan hasil analisis uji homogenitas varians data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

No	Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	2,454	11,07	Normal
2	<i>Pre-Test</i> Kontrol	3,187	11,07	Normal
3	<i>Post-Test</i> Eksperimen	9,176	11,07	Normal
4	<i>Post-Test</i> Kontrol	2,642	11,07	Normal

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Varians

No	Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pre-Test</i> kelompok eksperimen dan kontrol	1,014	3,998	Homogen
2	<i>Post-Test</i> kelompok eksperimen dan Kontrol	1,521	3,998	Homogen

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians yang disajikan berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6 menyatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian yakni menggunakan nilai gain skor dalam analisis uji-t. Hasil perhitungan Uji-T disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji-T

No	Kelompok	Banyak Subjek (n)	Rata-rata Skor (\bar{X})	Varians (s^2)	Derajat Kebebasan (dk)	t_{hitung}	t_{tabel} (t.s 5%)
1	Eksperimen	30	24,30	11,66	61	3,032	1,999
2	Kontrol	33	19,63	18,40			

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa t_{hitung} adalah 3,032 dengan taraf signifikansi 5% didapatkan t_{tabel} adalah 1,999. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil analisis terhadap hasil belajar IPA menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan model *Team Game Tournament* dengan bantuan Media *Crossword Puzzle* dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen memiliki banyak keunggulan. Pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang menerapkan model *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* terpantau siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu proses siswa dalam memahami materi juga menjadi cepat karena menerapkan suasana belajar sambil bermain. Melalui bantuan media *crossword puzzle* siswa menjadi terbiasa berpikir kritis untuk dapat menjawab teka-teki. Siswa juga belajar untuk menjalin kerjasama yang baik agar dapat meraih point sebanyak-banyaknya bagi kelompoknya (Azira et al., 2018; Rahayu, 2018).

Pada kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, penyampaian materi hanya menggunakan media buku LKS dan hanya diselengi dengan beberapa sesi tanya jawab kemudian diikuti dengan pemberian tugas secara individu. Dengan kegiatan pembelajaran seperti ini, siswa menjadi pasif dan cenderung cepat merasa jenuh dalam kelas, kurang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kurang optimal dalam mendapatkan kesempatan untuk mengajukan ide atau gagasan yang dimiliki dan perkembangan siswa dapat menyerap materi juga menjadi lambat juga hanya sebatas pengetahuan yang tertulis dalam buku LKS (Khikmawati & Hidayat, 2019; Rohman et al., 2021).

Jadi, model model *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* merupakan model pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kelas melalui kegiatan belajar sambil bermain dalam kelompok. Hal tersebut terbukti melalui hasil analisis uji t yang mana didapatkan bahwa t_{hitung} adalah sebesar 3,032 dengan taraf signifikansi 5% didapatkan t_{tabel} adalah sebesar 1,999. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana tahun ajaran 2023/2024.

Hasil temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa terdapat adanya perbedaan dalam pencapaian hasil belajar IPA antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan media *Crossword Puzzle* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional (Maruti & Malawi, 2021; Paramitha & Zulherman, 2022; Raden Vina Iskandya Putri1, 2023; Solichah et al., 2024; Zakiyatu Maulidina, Nuriman, 2018). Dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dan media *Crossword Puzzle* mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru kedepannya untuk memilih model pembelajaran agar lebih bervariasi guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa dalam belajar sehingga mampu memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* sebaiknya guru lebih memperhatikan pengelompokan siswa, memperhatikan waktu pelaksanaan, selain itu perlu memperhatikan game yang akan digunakan serta

memperhatikan soal dalam media *Crossword Puzzle* agar dapat membahas tentang poin penting mengenai materi dengan baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* memiliki langkah-langkah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran melalui permainan (*game*). Selain dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* mampu menumbuhkan sikap kerjasama, kreatif, berani dan mampu berpikir kritis. Sehingga, Siswa yang mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* memiliki rata-rata lebih tinggi dari siswa yang tidak mendapatkan pengalaman belajar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle*. Serta dengan merujuk pada hasil uji-t, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SD Gugus Kapten Kompyang Sujana pada tahun ajaran yang bersangkutan 2023/2024.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astawan, I. G., & Agustina, I. G. A. T. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=GJLcDwAAQBAJ&pg=PR1&hl=id&pg=>.
- Azira, M., M., L. P. P., & Japa, I. G. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 204–213. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1>.
- Candra, F. A., & Sinaga, F. J. (2023). Peran Penegak Hukum dalam Penegakan Hukum di Indonesia. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i1.15>.
- Dewi, N. K. S. A. C., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 174. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/>.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.
- Fransiska, K. A. W., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Menggunakan Model Teams Assisted Individualization Berbantuan Crossword Puzzle. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 577–587. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.56248>.
- Hastuti, I. D., Muhdar, S., & Rahman, N. (2023). Pengaruh Metode Permainan B ingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 380–389. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/viewFile/16824/pdf>.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (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). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>.
- Khikmawati, N., & Hidayat, T. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD AL-ISLAH Surabaya*. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1084>.
- Larisa, M. A., Nurita, P., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 125–137. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Margareta, J. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Games Untuk Siswa Kelas 5 Sd*. 6,

- 954–958. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20613>.
- Maruti, E. S., & Malawi, I. (2021). Efektivitas Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Teka Teki Silang Aksara Jawa Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 224. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.4959>.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Deepublish. <https://books.google.co.id/>
- Oktarianingsih, N., Abadi, I. B. S., & Putra, D. . N. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA* (Vol. 3, Issue ue 3)). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18609>.
- Panggabean, J. H., Siregar, D., S., M., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>.
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.
- Rahayu, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 198–203. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>.
- Rahmat, H., & Jannatin, M. (2018). Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Jurusan PGMI*, 10(2), 98–111. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/download/775/436>.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Septiana, V. W., & Mahmud. (2021). Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic: HOTS, MOTS or LOTS? *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012126>.
- Rohman, T., Surachmi, S., & Murtono. (2021). The influence of think pair share model and crossword puzzle to increase primary school students' mathematical learning interest. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012093>.
- Sajadi, D. (2022). Komponen Proses Pembelajaran Melalui Model, Pendekatan, Strategi, Pendekatan Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 2721–2521. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i2.2319>.
- Solichah, E. M., Kristiyandaru, A., & Kuswati, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Improvement Learning Outcomes In Volleyball Bottom Passing Skills Using The TGT Type Cooperative Learning Model*. November, 6959–6966. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1177>.
- Sulasm, N., M., T., Rati, N., W., J., & N, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pogil Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14718>.
- Syafii, A., & Muharam, A. (2023). *Pengukuran Indeks Mutu Pendidikan Berbasis Standar Nasional*. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i4.3183>.
- Syofyan, H., Hakim, S., & A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(ue 4)). <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.
- Zakiyatu Maulidina, Nuriman, F. S. H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember. *Jpsd*, 25(1), 141–147. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v5i1.a12575>.