

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
BERBANTUAN MEDIA TTS (*TEKA-TEKI SILANG*) TERHADAP HASIL
BELAJAR ASPEK KOGNITIF PEMBELAJARAN IPAS
SISWA KELAS V SDN 5 SINGKAWANG**

Agusriani¹, Emi Sulistri², Wasis Suprpto³
^{1,2,3}PGSD ISBI Singkawang

[1rianiagus18@gmail.com](mailto:rianiagus18@gmail.com), [2sulistriemi@gmail.com](mailto:sulistriemi@gmail.com), [3wasissoeprpto@gmail.com](mailto:wasissoeprpto@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to determine whether there are differences and influences in using the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by TTS (Crossword Puzzle) media on the science and science learning of class V students at SDN 5 Singkawang as well as students' responses to the TGT learning model. The research used is quantitative research with a Quasi Experimental Design in the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were fifth grade students at SDN 5 Singkawang. This research sample uses samples based on class or also called Cluster Sampling. The data collection technique used in this research is a test technique in the form of learning outcomes in the cognitive domain and non-tests in the form of student response questionnaires. The data analysis technique used is quantitative analysis in the form of t-test, effect size and descriptive percentage. The results of the research show that: 1) There are differences in the cognitive learning outcomes of students who use the TGT (Teams Games Tournament) learning model with direct learning in science and science learning for class V students. This is shown based on the results of the polled t-test test calculation variant $t_{calculate} > t_{table}$ is $9.125 > 2.017$. 2) The TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by TTS (Crossword Puzzle) media in learning has a high influence on the cognitive learning outcomes of science and science subjects for class V students at SDN 5 Singkawang. This can be seen from the calculation of the effect size, namely 2.4944 and the criteria are high because 2.4944 is at $ES > 0.8$. 3) Positive student response to the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by TTS (Crossword Puzzle) media in class V elementary school. This is shown from the calculations that the percentage of student responses of 84% is included in the high category.

Keywords: TGT (Teams Games Tournament) Learning Model, Cognitive Domain Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan guna memahami apakah terdapat perbedaan serta pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (*Teka-Teki Silang*) pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang serta respon siswa terhadap model pembelajaran TGT. Penelitian yang dipergunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas V SDN 5 Singkawang. Sampel penelitian ini menggunakan sampel berdasarkan kelas atau juga disebut Cluster Sampling. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini

adalah teknik tes berupa hasil belajar ranah kognitif dan non-tes berupa angket respon siswa. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu analisis kuantitatif berupa Uji-t, *Effect Size*, dan Persentase Deskriptif. Temuan penelitian memperlihatkan bahwasanya: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran langsung pada pembelajaran IPAS siswa kelas V. Hal tersebut terlihat sesuai hasil perhitungan uji t-test *polled varian* $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,125 > 2,017$. 2) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang. Hal ini dilihat dari perhitungan *effect size* yaitu 2,4944 dan kriterianya tinggi karena 2,4944 berada pada $ES > 0,8$. 3) Respon siswa positif terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) di kelas V SD. Hal tersebut terlihat sesuai perhitungan bahwasanya persentase respon siswa sebesar 84% termasuk pada kategori tinggi.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), Hasil Belajar Ranah Kognitif

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan vital untuk membentuk pandangan dan kepribadian individu. Melalui pendidikan, seseorang mendapatkan informasi dan pengalaman berharga yang esensial bagi keberadaannya. Menurut Hamalik (2014), tujuan pendidikan merujuk pada hasil spesifik yang dicapai oleh siswa sebagai akibat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan. Semua aktivitas pendidikan, termasuk pengajaran, pendampingan, atau pelatihan, bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan ini. Tujuan pendidikan adalah bagian yang mendasar dan penting dari sistem pendidikan, memiliki posisi yang vital dan berfungsi untuk memenuhi capaian tujuan yang penting.

Sehingga, guna mencapai tujuan pendidikan, harus dijalankan pembaruan dan peningkatan dalam sistem pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, khususnya pasal 3, menegaskan bahwasanya pendidikan nasional ditujukan guna mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kemampuan, sehat, berakhlak mulia, mandiri, menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi, serta bertanggung jawab.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang disebutkan sebelumnya, pendidikan adalah kebutuhan mendasar yang wajib dicapai pemenuhannya oleh seluruh individu. Pendidikan berperan

vital dalam memberdayakan siswa agar bisa meningkatkan kemampuan mereka dan mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga terbentuklah individu dengan sumberdaya manusia yang bermutu. Sumberdaya ini mencakup keterampilan berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis. Dalam memenuhi capaian tujuan pendidikan tersebut, salah satu disiplin ilmu yang berperan penting adalah mata pelajaran sains, serta kemampuan untuk bekerja sama dengan baik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) difokuskan kepada studi terkait makhluk hidup serta benda mati dalam alam semesta, mengkaji hubungan antara keduanya, dan menganalisis eksistensi manusia termasuk selaku individu ataupun selaku makhluk sosial yang menjalin interaksi bersama lingkungan. Penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan teknologi sangat penting untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang mencerminkan karakter ideal pelajar Indonesia. IPAS mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar mereka. Ketertarikan ini dapat memotivasi anak-anak untuk memahami mekanisme dan interaksi

antara alam semesta dan keberadaan manusia di bumi. Pengetahuan tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengidentifikasi beragam rintangan yang dihadapi serta merumuskan solusinya guna memenuhi capaian sasaran pembangunan yang berkesinambungan.

Suprijono (2013)

mengungkapkan bahwasanya hasil belajar meliputi kemampuan psikomotorik, emosional, dan kognitif. Menurut Anderson & Krathwohl dalam (Wulandari, dkk, 2021) hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik. Priansa (2017) menjelaskan bahwa hasil belajar merujuk pada prestasi atau capaian yang diperoleh siswa melalui usaha atau pemikiran mereka, yang ditunjukkan melalui penguasaan, pengetahuan, dan keterampilan dasar di berbagai bidang kehidupan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati. Hasil belajar mengacu pada transformasi yang berlangsung pada siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Secara esensial, hasil ini berfungsi sebagai umpan balik dari siswa. Untuk mencapai dampak optimal dari hasil

belajar siswa, para pengajar harus menggunakan informasi ini untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mereka. Hal tersebut bisa dijalankan melalui penerapan model pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini secara khusus berfokus pada prestasi pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil pra-riset dokumen yang dilakukan pada 21 Februari 2024 di SDN 5 Singkawang, ditemukan bahwasanya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS belum memenuhi capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diatur, yakni 60. Hal ini terungkap dari hasil ujian harian siswa. Pada siswa kelas V di SDN 5 Singkawang, pencapaian hasil pembelajaran IPAS belum sesuai harapan, karena masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM tersebut. Dari total 24 siswa, hanya 29,16% (7 siswa) yang mendapatkan nilai sempurna, sedangkan sisanya 70,84% (17 siswa) memperoleh nilai antara 30 hingga 75. Wawancara juga mengungkapkan bahwasanya proses pembelajaran di kelas masih memanfaatkan penggunaan model tradisional

berbasis ceramah, dengan guru sebagai pusatnya. Pendekatan ini mengakibatkan partisipasi siswa menjadi pasif, sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, kurangnya variasi sumber belajar juga berkontribusi pada banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah standar kelulusan pada ulangan harian mereka. Penggunaan metode pengajaran tradisional dan konvensional dalam pembelajaran sains tanpa melibatkan model atau teknik pembelajaran yang baru dan kreatif menjadi salah satu penyebabnya. Peneliti memilih IPAS karena hasil tes yang selalu ada di bawah rerata nilai kelulusan.

Temuan ini menyoroti pentingnya meningkatkan proses pembelajaran untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Ini bisa dilakukan dengan meningkatkan keterlibatan dan atensi siswa pada penjelasan yang diberi oleh guru serta memastikan bahwa materi pelajaran mudah dipahami oleh siswa. Salah satu strategi untuk memenuhi capaian ini yaitu melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan orisinal. Mengingat masalah keterbatasan kemampuan siswa dalam pemenuhan capaian

tujuan pembelajaran di ranah kognitif yang telah disebutkan sebelumnya, penting untuk melakukan introspeksi dan mengambil tindakan yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pendekatan yang efektif untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar kognitif dalam pendidikan sains yaitu melalui penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran tersebut sangatlah menyenangkan dikarenakan menggabungkan elemen permainan dalam bentuk kompetisi. Menurut Shoimin (2016), pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah model yang sederhana dan praktis, yang memungkinkan partisipasi semua siswa tanpa memandang status mereka dan melibatkan siswa menjadi tutor sebaya. Selain itu, model ini juga mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan.

Penggunaan berbagai bentuk media adalah pilihan yang tepat untuk meningkatkan proses perolehan pengetahuan (Rahmaniati, 2015). Integrasi media menjadi elemen penting yang membutuhkan perhatian dan pertimbangan dalam semua usaha pendidikan. Namun, dalam praktiknya, komponen ini sering kali

diabaikan karena berbagai alasan. Beberapa alasan umum termasuk keterbatasan waktu untuk mempersiapkan materi pembelajaran, kesulitan dalam menemukan bahan yang tepat, dan kurangnya anggaran (Falahudin, 2014). Ada berbagai jenis media yang dapat dipilih, dibuat, dan digunakan berdasarkan sejumlah faktor, seperti kondisi yang ada, keterbatasan waktu, anggaran, serta tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Penelitian yang dijalankan oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) menekankan urgensi media dalam peningkatan hasil belajar siswa. Studi tersebut memperlihatkan bahwasanya penggunaan media dalam pembelajaran bisa menghasilkan peningkatan kinerja siswa dengan peningkatan minimal 43% dan maksimal 91%.

Satu di antara media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media teka-teki silang. Media digunakan untuk memfasilitasi pengajaran dan perolehan pengetahuan dalam berbagai disiplin ilmu. Teka-teki silang adalah permainan yang terdiri dari kotak-kotak kosong yang diisi dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata. Kata-kata ini diperoleh dari petunjuk

yang bisa berupa kalimat lengkap, frasa, atau kata tunggal. Teka-teki silang, atau seringkali disingkat TTS, adalah permainan kata di mana pemain harus mengisi kotak-kotak putih kosong dengan huruf untuk membentuk kata-kata sesuai petunjuk yang disediakan. Petunjuk tersebut dapat dikelompokkan secara horizontal atau vertikal, tergantung pada arah pengisian kata. Alat pembelajaran berupa teka-teki silang ini sangat cocok untuk menerapkan informasi teoretis karena melatih siswa dalam mengingat, memahami, dan mengasosiasikan kata-kata dengan benar, tidak hanya dengan jawaban yang tepat tetapi juga dengan jumlah kotak dan huruf yang disediakan.

Sesuai latar belakang tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media TTS (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 5 Singkawang". Dengan berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil

belajar ranah kognitif pada mata Pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian kuantitatif, di mana eksperimen merupakan salah satu jenis pendekatan yang dipergunakan pada penelitian kuantitatif. Desain pada penelitian ini yakni *Quasi Experimental Design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Lokasi dan waktu penelitian merupakan faktor yang menentukan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian dilangsungkan di SDN 5 Singkawang yang terletak di Jl. Sungai Barito, di Desa Roban, Kecamatan Singkawang Tengah. Penelitian dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2023/2024.

Populasi penelitian ini mencakup semua siswa kelas V di SDN 5 Singkawang di semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan total 68 siswa. Penelitian ini melibatkan penggunaan pendekatan pengambilan sampel yang dikenal sebagai Cluster Sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan kelompok atau kelas. Cluster Sampling adalah metode pengambilan sampel yang

menggunakan pengelompokan yang sudah ada sebelumnya, seperti kelas, sebagai dasar pemilihan sampel. Bungin (2010:113) mendefinisikan cluster sampling sebagai metode yang memilih kelompok populasi, bukan individu, sebagai unit sampel. Dari tiga kelas V di SDN 5 Singkawang, peneliti memutuskan untuk meneliti dua kelas. Secara spesifik, kelas VB dipilih menjadi kelompok eksperimen, sementara kelas VC ditetapkan menjadi kelompok kontrol.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan pengumpulan data yang melibatkan tes dan non-tes. Instrumen yang dipergunakan dalam pengumpulan datanya berfokus pada pengetahuan kognitif, dengan menggunakan format esai yang mencakup 5 soal. Ujian ini akan dilaksanakan pada saat pretest dan posttest, termasuk di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil belajar IPAS siswa serta mengumpulkan angket jawaban siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran

IPAS kelas V SD antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk menentukan apakah data posttest yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal dari populasi. Penilaian ini penting untuk memastikan bahwa langkah-langkah selanjutnya dalam analisis data tetap akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil uji normalitas untuk data posttest dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Tabel 1:

Tabel 1
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Kelas

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
χ^2 hitung	4,028	5,667
Jumlah Siswa	23	22
Taraf Kesukaran	5%	5%
χ^2 Tabel	7,814	7,814
Keputusan	H_o diterima	H_o diterima
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan Tabel 1 terlihat hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan χ^2_{hitung} yaitu 4,028 dan χ^2_{tabel} adalah 7,814. Karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ yaitu $4,028 \leq 7,814$ maka data berdistribusi

normal. Sementara hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas kontrol didapatkan χ^2_{hitung} yaitu 5,667 dan χ^2_{tabel} adalah 7,814. Karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ yaitu $5,667 \leq 7,814$ maka data berdistribusi normal. Dapat ditarik simpulan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan guna membandingkan dua kelompok data. Sebelum melaksanakan uji ini, perlu dilakukan uji kesetaraan varians untuk memastikan keragaman data pada kedua kelompok. Setelah data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah menjalankan uji homogenitas data dengan penggunaan rumus uji F. Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas data:

Tabel 2
Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (V_2)	84,50	97,07
f_{hitung}	1,1487	
Jumlah Siswa	23	22
Taraf Kesukaran	5%	5%
f_{tabel}	2,058	
Keputusan	H_a diterima	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan Tabel 2, data dianalisis melalui penggunaan rumus uji F. Varians pada kelas eksperimen

adalah 84,50, yang merupakan varians terkecil di antara semua kelas, sementara varians pada kelas kontrol adalah 97,07, yang merupakan varians terbesar. Estimasi nilai F yang diperoleh adalah 1,148. Dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% dan derajat kebebasan (dk) untuk pembilang 21 dan penyebut 22, nilai F tabel adalah 2,058. Karena nilai F hitung (1,1487) lebih kecil dari nilai F tabel (2,058), maka pernyataan tersebut dapat dianggap benar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah serupa.

c. Uji T-test *Polled Varian*

Untuk menetapkan hipotesis, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media TTS (Crossword Puzzle) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, diketahui bahwa data posttest dari kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama atau serupa.

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk menilai kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji-t dengan varian yang digabung. Hasil perhitungan uji-t varian gabungan dapat dilihat dalam Tabel 3:

Tabel 3
Hasil Perhitungan Uji t-test Polled Varian

Kelompok	DK	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Kelas eksperimen	43	5% (0,05)	9,12	2,0	H_a diterima
Kelas kontrol			5		

Berdasarkan Tabel 3 diketahui $t_{hitung} = 9,125$ dan $t_{tabel} = 2,017$, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,125 > 2,017$ maka H_a diterima H_o ditolak. Sehingga dapat ditarik simpulan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran langsung pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang.

2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) pada hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang

Untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung oleh media TTS (Crossword Puzzle) pada

hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN 5 Singkawang, digunakan rumus effect size. Hasil perhitungan effect size disajikan dalam Tabel 4:

Tabel 4
Hasil Uji Effect Size (ES)

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata (X)	79,42	54,85
Standar Deviasi kelas kontrol (S_c)		9,85
Effect Size (ES)	2,4944	
Kriteria	Tinggi	

Dari Tabel 4 terlihat bahwasanya $ES = 2,494$ dan kriterianya tinggi dikarenakan $2,4944$ ada pada $ES > 0,8$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat ditarik simpulan penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran berpengaruh tinggi pada hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang.

3. Respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar ranah kognitif pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang

Setelah kegiatan pembelajaran, angket respon siswa dilakukan untuk memperoleh umpan balik mengenai

pengalaman mereka selama sesi. Paradigma pembelajaran yang diterapkan adalah TGT (Teams Games Tournament) dengan dukungan media TTS (Teka-teki Silang). Skala respons siswa pada penelitian ini mencakup 16 item pernyataan yang dijawab dengan memberikan tanda centang. Analisis data melalui penggunaan uji deskriptif persentase memperlihatkan bahwasanya nilai persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat tinggi, yaitu sebesar 84%. Temuan perhitungan uji deskriptif persentase adalah mencakup:

Tabel 5
Uji Deskriptif Persentase

Variabel	Rata-rata Persentase	Kategori
Model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang)	84%	Sangat tinggi

Penelitian ini ditujukan guna memanfaatkan angket respon siswa dalam menilai tanggapan siswa kelas V sekolah dasar pada model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yang didukung oleh media TTS (Crossword Puzzle) dalam konteks IPA dan pembelajaran ilmiah. Kuesioner respon siswa mencakup empat indikator: relevansi, perhatian,

kepuasan, dan kepercayaan diri. Skala yang digunakan terdiri dari 16 pernyataan, baik positif maupun negatif. Temuan dari komputasi yang disajikan dalam Tabel 5 memperlihatkan bahwasanya rata-rata proporsi balasan siswa adalah 84%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Ini mengindikasikan bahwa tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media TTS di kelas V SD sangat baik.

Pembahasan

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung

Tujuan pertama dalam penelitian ini guna memahami perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dan kelas yang menggunakan pembelajaran langsung. Temuan penelitian memperlihatkan

bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dan kelas yang menggunakan pembelajaran langsung.

Setelah pengolahan data, diketahui bahwa nilai t_{hitung} untuk data posttest siswa adalah 9,125, yang lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,017. Hal ini menunjukkan adanya variasi signifikan dalam hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Crossword Puzzle*) dan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 5 Singkawang. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kemungkinan diakibatkan karena perbedaan perlakuan yang diterima kedua kelompok. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran TGT yang menggunakan media TTS, di mana siswa bekerja dalam kelompok (3-4 orang) untuk berdiskusi dan memecahkan pertanyaan

berbasis pengetahuan melalui langkah-langkah berikut: 1) Presentasi kelas, 2) Pembentukan kelompok (tim), 3) Permainan, 4) Turnamen, 5) Pengenalan tim. Sebaliknya, kelas kontrol menerapkan pembelajaran eksplisit, yang membedakannya dari model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), siswa memperlihatkan peningkatan keterlibatan, antusiasme, dan pencapaian akademik yang lebih tinggi. Hal ini didukung oleh penggunaan media TTS (Teka-teki Silang) yang menarik perhatian siswa dan merangsang rasa ingin tahu mereka, menjadikannya populer di kalangan pelajar. Sebaliknya, di kelas kontrol, proses pembelajaran mengikuti paradigma pembelajaran langsung yang umum digunakan oleh instruktur dalam kegiatan sehari-hari mereka. Dalam metode ini, siswa menjalani rutinitas belajar yang konsisten, sementara instruktur memberikan penjelasan di papan tulis dan memberi penugasan untuk siswa.

Hal tersebut selaras akan pernyataan Taniredja (2014) menyatakan salah satu manfaat dari

TGT adalah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dalam pendidikan matematika menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Model ini memfasilitasi partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang santai, sambil menekankan kompetisi sehat, kerja sama, tanggung jawab, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal tersebut diperkuat oleh Gunarta (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik lebih tinggi yang menerima model pembelajaran TGT dibanding dengan yang menerima model pembelajaran langsung. Peningkatan hasil belajar siswa ini dikarenakan memiliki kelebihan yaitu menarik perhatian dimana guru menampilkan media TTS (Teka-Teki Silang) yang menarik dan mudah dipahami dan materi yang menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

2. Besar pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang

Perhitungan data posttest siswa menghasilkan nilai Effect Size sebesar 2,494, yang tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung dengan media TTS (*Crossword Puzzle*) memberikan dampak signifikan terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada topik sains. Fenomena ini disebabkan oleh peningkatan keterlibatan dan rasa ingin tahu siswa saat media TTS (Teka-Teki Silang) digunakan, serta kemudahan siswa dalam memahami materi ketika model pembelajaran TGT diterapkan. Nilai posttest siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan model pembelajaran TGT, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol. Penggunaan paradigma TGT yang difasilitasi oleh multimedia TTS berkontribusi positif terhadap prestasi belajar. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memerlukan kolaborasi

yang efektif antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai hasil optimal.

Hasil belajar dari kelas eksperimen yang menggunakan paradigma pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menunjukkan hasil yang positif. Model pembelajaran TGT memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertama, model ini memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa, yang berkontribusi pada pemahaman materi pelajaran yang lebih mendalam. Kedua, TGT melatih siswa untuk menyusun diskusi mereka secara sistematis dalam bentuk tertulis, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, model ini mendorong komunikasi ide yang efektif melalui tulisan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Veronika (2023) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif TGT berdampak positif pada hasil belajar matematika siswa kelas V. Makrifah (2020) juga menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS anak kelas empat.

Penggunaan TGT terbukti sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil pembelajaran, terutama dalam bidang sains. Pendekatan ini secara efektif mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam tugas tertulis dan menumbuhkan budaya pembelajaran kolaboratif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran.

3. Respon siswa positif terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (*Teka-Teki Silang*) di kelas V SD

Tujuan ketiga dalam penelitian ini adalah mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (*Teka-Teki Silang*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa 84% siswa memberikan tanggapan positif terhadap teknik dan media yang digunakan, yang mengategorikan mereka dalam kelompok tanggapan tertinggi. Secara keseluruhan, tingkat respons siswa berada pada kategori tinggi, menandakan bahwa siswa menunjukkan reaksi baik terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang difasilitasi oleh media TTS (*Teka-Teki Silang*).

Penelitian oleh Ilham M (2021) meneliti dampak penerapan model kooperatif TGT terhadap respons dan hasil belajar siswa. Ilham (2021) menemukan bahwa dalam menilai respons siswa terhadap berbagai aspek model pembelajaran kooperatif TGT, hasilnya adalah sebagai berikut: kemudahan (84% - Sangat Kuat), peran kelompok (86% - Sangat Kuat), peran guru (78% - Kuat), menantang (87% - Sangat Kuat), dan minat (81% - Sangat Kuat). Temuan ini menunjukkan dukungan siswa yang kuat terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini sejalan dengan penelitian Sudimahayasa (2015), yang menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap penerapan paradigma pembelajaran TGT dalam mata kuliah Interpretasi Gambar Teknik sebagian besar adalah positif, dengan 78,13% siswa memberikan tanggapan sangat baik terhadap penggunaan media simulasi dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS

(Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD. Sesuai rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran langsung pada pembelajaran IPAS siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan uji t-test polled varian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,125 > 2,017$.
2. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 5 Singkawang. Hal ini dilihat dari perhitungan *effect size* yaitu 2,494 dan kriterianya tinggi karena 2,494 berada pada $ES > 0,8$.
3. Respon siswa positif terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) di kelas V SD. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan bahwa persentase respon siswa sebesar

84% termasuk dalam kategori tinggi.

siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48.

DAFTAR PUSTAKA

Falahudin, Iwan. (2014) Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya*, 104

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Taniredja, Tukiran, dkk, 2014, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Bandung, Alfabeta.

Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2).

VERONIKA, E. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD It Al-Muhsin Metro* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Hamalik. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).

Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalikutuk. *BASIC EDUCATION*, 9(3).

Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2).

Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.

Rahmaniati, R. (2015). Penggunaan media poster untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 10(2).

Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: ArRuzz Media.

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap