

**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I**

Aulia Rizky Amanda¹, Ari Suryawan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

¹ar0704976@gmail.com, ²ari.suryawan@unimma.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model with the assistance of the Crossword Puzzle media on the learning outcomes of the Indonesian Language for the 1st-grade students of MI Muhammadiyah Al Muttaqien. This research employs a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest form. Data collection techniques in this study involve multiple-choice tests. The population in this research consists of all 1st-grade students of MI Muhammadiyah Al Muttaqien, totaling 8 students. The research consists of three phases: pretest, treatment, and posttest. The conclusion drawn from the results of this research is that there is an impact on the learning outcomes of the Indonesian Language for the 1st-grade students of MI Muhammadiyah Al Muttaqien when using the Teams Games Tournament (TGT) model with the assistance of the Crossword Puzzle media. This is supported by the statistical significance value (2-tailed) of 0,000, which is less than the significance level (α) of 0,05 indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected. In other words, there is a significant difference between the pretest and posttest scores. When looking at the t-value, which is negative (-18,205), it means that the average pretest score is lower than the average posttest score. Therefore, it can be concluded that "There is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) model with the assistance of the Crossword Puzzle media on the learning outcomes of the Indonesian Language for the 1st-grade students of MI Muhammadiyah Al Muttaqien.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Crossword Puzzle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien. Menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* desain dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan tes pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien, dengan jumlah 8 siswa. Melalui tiga tahap penelitian yaitu *pretest – treatment – posttest*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil statistik perolehan nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya kurang dari taraf signifikansi (α) 0,05 maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dilihat dari t hitung bernilai negatif yaitu -18,205 yang berarti rata-rata nilai *pretest* lebih rendah daripada rata-rata nilai *posttest*. Oleh karena itu dapat disimpulkan

apabila “Terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien”.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, *Crossword Puzzle*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang baik dan tepat merupakan ketika pembelajaran menjadi motivasi dan mendorong siswa untuk memperoleh informasi lebih banyak. Belajar menurut (Suyati & Rozikin, 2021) merupakan proses dimana kita memperoleh pengetahuan, ketrampilan, pengalaman, dan pemahaman yang memungkinkan kita untuk berkembang, beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam berkehidupan. Maka dari itu Belajar menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Penting untuk diingat bahwa belajar merupakan proses seumur hidup. Tidak ada batasan waktu ataupun usia kapan belajar harus di akhiri. Di dunia yang terus berubah, keinginan untuk belajar dan berkembang merupakan aset berharga. Adanya tuntutan di masa sekarang ini tujuannya untuk meningkatkan kualitas manusia. Tentunya dimulai dari kemampuan membaca pada suatu masyarakat. Ketika seorang membaca maka otak akan terangsang untuk berpikir kritis

untuk memahami suatu makna dari tulisan.

Pemerintah fokus pada peningkatan literasi pada jenjang tertentu, yakni sekolah dasar atau sejenisnya. Sesuai dengan instruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 dalam (Kemdikbud, 2019), tentang literasi gerakan membaca di sekolah, yang sudah di anggap cukup bagus, namun itu dengan adanya paksaan. Maka guru sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan membaca yang berujung pada pengembangan pengetahuan siswa. Ada juga pendapat menurut (Nuraini, 2019), bahwa membaca itu sangat penting untuk mendapatkan pengetahuan, serta mudah untuk mendapatkan informasi dari tulisan ataupun dari lingkungan sekitar. Dimana seluruh bagian sekolah menjadikan pendukung upaya peningkatan ketrampilan membaca siswa. Semangat belajar hingga mempunyai kesenangan membaca tanpa adanya paksaan dan pengalaman belajar yang menyenangkan merupakan

maksud dan tujuan yang ditetapkan pemerintah untuk semua Sekolah Dasar.

Literasi di tingkat Sekolah Dasar merupakan kemampuan seorang anak dalam memperoleh informasi, mengolahnya dan menggunakan informasi yang diperoleh siswa untuk memecahkan permasalahan di bidangnya (Utami & Yanti, 2022). Belajar Bahasa Indonesia atau literasi di jenjang Sekolah Dasar dapat di jumpai siswa dalam intrakurikuler saat didalam kelas, ko – kurikuler kegiatan yang berkaitan dengan kearifan lokal, serta ekstrakurikuler kegiatan yang berada di luar jam pembelajaran. Maka (Azmi Alwi, 2023) berpendapat yang sesuai dengan penjelasan di atas, siswa juga harus mahir dalam membaca, dikarenakan kemampuan berliterasi tersebut akan digunakan dimanapun dan kapanpun. Kemampuan berliterasi pada siswa dapat juga mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

Hasil belajar di Sekolah Dasar merupakan terjadinya perubahan sikap pada siswa yang dapat diamati dan diukur. Menurut (Wulandari, Masturi, & Fakhriyah, 2021) dalam jurnal (Fitrianingsih, Wuryandini, Larasati, & Semarang, 2023)

menyatakan bahwa untuk mencapai hasil belajar didapatkan berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Konsekuensi jika salah satu aspeknya tidak berhasil, maka belum dapat dikatakan hasil pembelajarannya berhasil. Para guru dapat melakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa ketika mengerjakan tugas dari guru, serta evaluasi yang harus dilakukan dalam pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Literasi membaca siswa dapat di dorong dari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi pra penelitian di MI Muhammadiyah Al Muttaqien Sleman pada bulan Agustus tahun 2023. Pra penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa khususnya terkait dengan mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil Pra Penelitian ini mendapat informasi bahwa hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia antar siswa masih rendah dan belum tuntas. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian tes awal yang dilaksanakan oleh peneliti untuk melihat kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan penyajian materi Bab 2 “Ayo Bermain!” pada pembelajaran

Bahasa Indonesia masih menggunakan model konvensional (*teacher centere*). Proses pembelajaran banyak didominasi pada metode ceramah dan hanya menjelaskan berdasarkan teori tapi tidak memanfaatkan tutor sebaya, media dan alat peraga untuk membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang diajarkan. Menggunakan cara pembelajaran seperti itu ternyata kurang tepat dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa, khususnya di kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien.

Pada saat guru menyajikan materi melalui ceramah, siswa lebih banyak diam sambil mendengarkan ceramah guru dan lebih banyak bersikap pasif. Berhubungan dari hal tersebut (PriskaKlaudia Makal, Roos Tuerah, 2021) juga menyatakan, Sebagian siswa juga terlihat tidak tertarik mendengarkan penjelasan guru karena di dalam kelas hanya di kuasai oleh guru saja. Hanya 1 – 2 siswa saja yang aktif sedangkan siswa lainnya tidak memperhatikan namun malah mainan dan berbicara sendiri, dan tidak ada inisiatif untuk bertanya pada guru maupun teman. Metode ceramah ini menuntut siswa untuk mengingat dan menghafalkan apa

yang telah di sampaikan guru. Sehingga materi yang telah di jelaskan tidak tertanam di memori.

Upaya yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan di atas salah satunya menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. guru harus memberitahukan modelnya serta mengenalkan materi yang diajarkan kepada siswa. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) di anggap tepat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu kerja tim, dan untuk membantu siswa dalam berdiskusi serta mencari informasi dari teman. Maka model *Teams Games Tournament* (TGT) (Habibah, Retno, & Winarsih, 2023) merupakan salah satu jenis atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, yang mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa perbedaan kemampuan, mencakup peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur bermain. Hal tersebut sesuai

dengan pendapat (Sari & Trisiana, 2023), belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat mengerjakan tugas belajar dengan santai, belajar dengan gembira, melatih tanggung jawab, kerjasama, mengerjakan persaingan yang sehat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pengimplementasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Menurut (Nur, Farid, Anita, & Nurjannah, 2023) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat menyalurkan pengaruh – pengaruh psikologi bagi siswa.

Oleh karena itu, kesesuaian materi pembelajaran dan karakteristik siswa harus di pertimbangkan secara matang dalam memilih lingkungan belajar. Salah satu ciri siswa sekolah dasar yaitu menyukai permainan. Bagi anak – anak, bermain merupakan sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihilangkan. Permainan yang digunakan berasal dari permainan sehari – hari siswa. Dengan kata

permainan yang digunakan dapat bersifat mendidik. Ada berbagai macam permainan mendidik, yang dapat dijadikan media sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu permainan *Crossword Puzzle*. Permainan *Crossword Puzzle* merupakan media yang dapat menumbuhkan nalar kritis pada siswa, serta dapat mengajarkan siswa dalam berkolaborasi (Ramdani & Mintohari, 2023). *Crossword Puzzle* merupakan sebutan dari TTS (Teka Teki Silang) dengan menggunakan bahasa lebih modern .

Media *Crossword Puzzle* merupakan kata – kata yang sederhana yang mencakup item – item sebanyak yang didapatkan (Alfiansyah et al., 2023). Menurut (Ani & Nurmairina, 2022), menyatakan bahwa menggunakan media *Crossword Puzzle* atau yang dinamakan teka – teki silang ini dapat membantu sebuah kesulitan siswa saat memahami materi pada pembelajaran Tematik, dan membuat siswa menjadi termotivasi serta membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diikuti oleh pendapat lain menurut (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrir, 2021) media pembelajaran ini termasuk

kedalam permainan yang mendidik, yang melatih konsentrasi siswa. Namun penelitian ini lebih menekankan di pembelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya monoton seperti membaca, menulis, dan mendengarkan. Maka pembelajaran Bahasa Indonesia kali ini akan di buat menyenangkan dengan game yang mendidik.

B. Metode penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental* desain dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Desain *pre-eksperimental* merupakan penelitian yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan yang tujuannya untuk mengetahui hasil *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah tes). Maka dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut akan digunakan sebagai standar dilakukanya perlakuan (*treatment*), yang kemudian dianalisis menggunakan Uji T (*t-test*).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Almuttaqien Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa

Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Agustus. Populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Al Muttaqien, dengan jumlah 8 siswa. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap *pretest* (tes awal), tahap *treatment* (perlakuan), dan tahap *posttest* (tes akhir). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda. Setelah mendapat data peneliti melakukan perbandingan mengenai hasil *pretes* dan *posttes* guna mengetahui hasil dari pemberian perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*.

Tabel 1. Indikator hasil belajar Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran	KKM	Nilai <i>Pretest</i> & <i>posttest</i>	
Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui	70	Y1	Y2
		41,25	82,50

Berdasarkan tabel 1, terkait dengan indikator hasil belajar Bahasa

Indonesia dengan capaian pembelajaran yang sudah tertulis MI Muhammadiyah Al Muttaqien menerapkan KKM 70, serta *pretest* siswa mendapatkan nilai 41,25 maka di anggap belum mencapai kriteria KKM, setelah di berikan perlakuan (*treatment*) peneliti melaksanakan *posttest* (tes akhir) dengan hasil 82,50, maka dari hasil tersebut terlihat bahwa setelah siswa di berikan *treatment* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*, terdapat peningkatan.

Penelitian ini menggunakan dua variabel. Variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas di sini merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat dengan memberikan perlakuan kepada siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*. variabel terikat merupakan variabel yang tercipta karena pengaruh variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal itu, untuk mengetahui bahwa ada pengaruh dalam perlakuan, penelitian ini menggunakan pengujian persyaratan analisis data dan pengujian hipotesis.

Metode analisis data berupa Uji Validitas instrumen, Uji Prasyarat Analisis, dan Uji Hipotesis.

Penelitian ini menggunakan Uji Normalitas tipe *Shapiro-Walk* dengan bantuan SPSS versi 20. Uji Hipotesis yang digunakan penelitian ini adalah Uji *Paired Sample t-test*, digunakan untuk menguji hipotesis guna mengetahui adanya perbedaan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*. Pada uji *Paired Sample t-test* menggunakan *software* SPSS versi 20.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini dilakukan di kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien yang bertempat di Jl Medari – Cemoro, Medari Cilik, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, selama kurang lebih satu bulan. Penelitian ini diawali dengan tahapan awal yaitu melakukan observasi, menyusun bahan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka, merakit instrumen penelitian dan kemudian menguji validitas instrumen. Maka Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian

ini berupa 20 butir soal yang terdiri dari jenis soal pilihan ganda yang telah dilaksanakan uji validitas melalui bantuan *software* SPSS versi 20 dengan perolehan nilai r -hitung > r -tabel (0,514). Dari 20 butir soal terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid karena soal tersebut mempunyai nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel. Responden 8 siswa berpartisipasi dalam memeriksa keakuratan masing – masing item soal. Apabila dianalisis dari segi perhitungan analisis validitas tes secara empiris, secara keseluruhan bisa dikatakan telah memenuhi kualifikasi yang diharapkan. Penelitian ini, menggunakan pendekatan dari konsistensi dari interval dengan cara menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* yang dilakukan pengolahan dengan berbantuan program SPSS 20, dengan hasil berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	20

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan *cronbach's alpha*

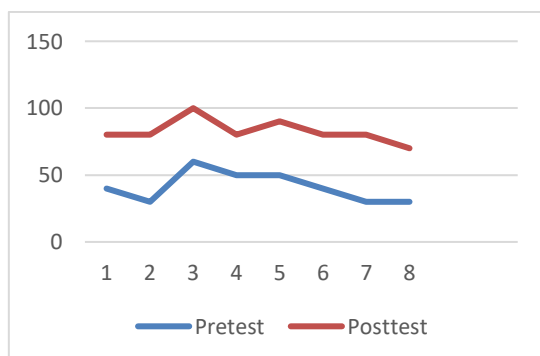
menggunakan bantuan IBM SPSS versi 20 yaitu 0,821 yang artinya lebih besar 0,05 maka instrumen yang sudah dirancang bersifat reliable.

Setelah dilakukanya Uji Reabilitas selanjutnya peneliti melaksanakan tahapan yang kedua yaitu peneliti terlebih dahulu mempresentasikan materi ajar terhadap kelas 1 yaitu materi pembelajaran Bahasa Indonesia “Ayo Bermain!”, yang diajarkan oleh guru kelas 1. Dalam pembelajaran dikelas peneliti melaksanakan pembelajaran seperti biasa kemudian memberikan soal *pretest*. Pada pertemuan ketiga hingga pertemuan kelima, peneliti melaksanakan tugas belajar dengan pendampingan serta menggunakan sintaks dari model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan bahan ajar yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti mengarahkan para siswa untuk berdiskusi kelompok guna mengerjakan soal latihan atau LKPD yang peneliti berikan. Kemudian peneliti memberikan arahan kepada siswa yang telah mengerjakan LKPD untuk melaksanakan *Tournament* dengan lawan kelompok dengan perwakilan dari dua kelompok dari 8

siswa. Peneliti mengarahkan masing – masing kelompok untuk menunjuk dari perwakilan siswa yang akan melaksanakan *Tournament* mengerjakan *Crossword Puzzle* atau teka teki silang didepan kelas dengan lawan. Langkah terakhir yaitu melaksanakan *posttes* untuk melihat hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*.

Hasil tersebut kemudian diperhitungkan menggunakan teknik analisis data, yang berupa analisis deskripsi data, uji prasyarat analisis Uji normalitas dan pengujian hipotesis. Berikut ini adalah analisis data berupa grafik nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Grafik 1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa nilai rata – rata *pretest* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah

Al Muttaqien sebesar 41,25 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 60 serta standar deviasi sebanyak 11,260. Sedangkan nilai *posttest* siswa kelas I memiliki jumlah skor rata – rata 82,50 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100 dengan standar deviasi sebesar 8,864.

Uji Normalitas

Hasil dari *pretest* dan *posttest*, di analisis melalui Uji Prasyarat yang di hitung melalui Uji Normalitas. Uji normalitas ini menggunakan pengujian *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Serta menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* dengan SPSS versi 20.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Nilai Pretest	,216	8	,200*	,882	8	,197
Nilai Posttest	,361	8	,003	,826	8	,054

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* menunjukkan probabilitas (sig.) 0,197 > 0,05 taraf signifikasi, sedangkan nilai *posttest* menunjukkan probabilitas (sig.) 0,054 > 0,05 taraf signifikasi. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berbagai analisis data sudah lengkap, maka selanjutnya yaitu dilakukannya Uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Paired Sample t-test*. Analisis *Paired Sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis yang membuktikan adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah dilakukannya penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle. Software* yang membantu Uji *Paired Sample t-test* yaitu SPSS versi 20. Adanya ketentuan yang digunakan pada Uji *Paired Sample t-test*, jika taraf $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak, atau sebaliknya jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Paired Samples Test					
Paired Differences					
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper	

Nilai							
P	Pret	-	6,	-	-	-	
a	est -	41	2,2	46,	35,	18	
ir	Nilai	,2	66	60	89	,2	,000
1	Post	50	9	8	2	05	
test							

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikasi (2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya kurang dari taraf signifikasi (α) 0,05 maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Pada tabel di atas dapat dilihat t hitung bernilai negatif yaitu -18,205 yang berarti rata-rata nilai *pretest* lebih rendah daripada rata-rata nilai *posttest*. Oleh karena itu dapat disimpulkan apabila “Terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah Al Muttaqien”.

Dari hasil penelitian dan berbagai analisis data yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa karya ilmiah yang mengungkapkan hasil sama di antaranya menurut (Kusumawati & Dimas, 2023), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka jika model *Teams Games Tournament* (TGT) ini

di terapkan dengan media yang mendidik akan semakin menarik. Seperti media *Crossword Puzzle* media ini dapat membantu meningkatkan pola berpikir siswa dan kemampuan membaca. Terdapat juga pendapat lain Menurut (Ramadhania & Yamin, 2022), bahwa media *Crossword Puzzle* dapat membantu siswa dalam menggali minat baru, menumbuhkan motivasi, serta rangsangan untuk belajar. Maka dapat di simpulkan bahwa ketika model pembelajaran yang berdampingan dengan media yang tepat maka akan saling melengkapi dan dapat bermanfaat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang ditemukan oleh peneliti, karena itu dapat diambil kesimpulan apabila penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikuatkan melalui data penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* mempunyai nilai keefektivan tinggi terhadap hasil belajar Bahasa

Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru serta calon pendidik untuk selalu berinovasi dalam proses mengajar. Serta dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dimasa depan. Peneliti yang selanjutnya dapat mengembangkan penelitian model dengan bantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, C., Amita, P., Prasasti, T., Yulistianasari, I., Sd, P. P. G., Pgri, U., & Bader, S. D. N. (2023). Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn Bader 03. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 2199–2211.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8321>
- Ani, A. S., & Nurmairina. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor.

- EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02(1), 26–34.
- Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152.
<https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836>
- Fitrianingsih, I. R., Wuryandini, E., Larasati, D., & Semarang, U. P. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Melalui Media Taring Siswa Kelas 1 SDN Gaji 1*. 2904–2913.
- Habibah, A. N., Retno, R. S., & Winarsih. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas Iii Sdn Tiru Kidul 1 Kabupaten Kediri. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1–23.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9423>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kemdikbud, pengelola web. (2019). Tingkatkan Literasi Baca-Tulis, Kemendikbud Adakan Pertemuan Penulis Bahan Bacaan. Retrieved from Google website:
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/04/tingkatkan-literasi-bacatulis-kemendikbud-adakan-pertemuan-penulis-bahan-bacaan>
- Kusumawati, E. D., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *GLOBAL EDUCATION*, 1(3), 17–26.
- Nur, S., Farid, F., Anita, A., & Nurjannah, Y. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Waktu dengan Team Game Tournament (TGT) berbantu Model Jam pada Kelas II A SD Negeri Sekaran 02*. 1(5), 401–407.
- Nuraini, R. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading

- and Composition (Circ) Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 928–938. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15534>
- PriskaKlaudia Makal, Roos Tuerah, Y. M. (2021). Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar Vol 2, No 2 Mei 2021. *Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 197–202. Retrieved from <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimar>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Ramdani, M., & Mintohari. (2023). Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Iv a Sdn Manukan Kulon li/499 Surabaya. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 68–76.
- Sari, E. M., & Trisiana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023. 7, 20063–20070.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In *Widina* (Vol. 3).
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>