

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN TEKA TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI ALASOMBO 02 KECAMATAN WERU KABUPATEN SUKOHARJO

Rizka Rijaya¹, Moefty Mahendra²

¹²PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

¹rizkarijaya@gmail.com, ²mahendramoefty@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) using crossword puzzle media (TTS) in the IPAS (Integrated Natural Science and Social Studies) lessons for fifth-grade students at SD Negeri Alasombo 02. The research used a qualitative approach with a phenomenological design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving both teachers and students. The findings indicate that the TGT model with TTS media successfully created an active and engaging learning environment. The lesson began with a conducive opening, followed by material delivery using interesting PowerPoint slides, and ended with a TGT crossword puzzle tournament. This approach successfully enhanced student engagement in actively and collaboratively understanding the material. Although there were some challenges, such as limited time and technical issues with the projector, overall, this model encouraged students to actively participate, improved their understanding of the material, and developed their social skills and enthusiasm for learning. The provision of rewards further strengthened student motivation. The TGT model with TTS proved effective in creating meaningful and enjoyable learning experiences.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Crossword Puzzle, IPAS Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media papan teka-teki silang (TTS) pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Alasombo 02. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dengan media TTS berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran dimulai dengan pembukaan yang kondusif, diikuti dengan penyampaian materi menggunakan PowerPoint yang menarik, dan diakhiri dengan permainan tournament TTS. Pendekatan ini berhasil mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami materi secara aktif dan

kolaboratif. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti waktu yang terbatas dan masalah teknis pada proyektor, secara keseluruhan, model ini berhasil mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan sosial dan semangat belajar mereka. Pemberian reward juga turut memperkuat motivasi peserta didik. Model TGT dengan TTS terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan..

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Papan Teka-Teki Silang, Pembelajaran IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi seseorang dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai moral. Proses pendidikan terjadi melalui interaksi antara guru dan peserta didik di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat. Untuk memastikan bahwa setiap orang dapat mencapai potensi terbaiknya, semua orang harus mendukung proses pendidikan. Proses pendidikan seseorang bertujuan untuk mengembangkan potensi mereka untuk bersaing secara sehat di masa depan, bukan untuk tertinggal atau mengejar prestasi orang lain, melainkan untuk mengembangkan potensi diri. Menurut (Purba et al., 2023) Pendidikan adalah upaya yang telah dilakukan untuk menciptakan

lingkungan dan cara pembelajaran peserta didik yang lebih baik dengan memanfaatkan kesanggupan untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Menurut (Veronika, 2023) Proses belajar mengajar adalah proses yang berlangsung melalui serangkaian aktivitas antara guru dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal balik yang bersifat langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran salah satunya karena metode pelajaran yang dipakai tidak sesuai dengan kondisi peserta didik. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPAS yaitu guru, peserta didik, dan metode pembelajaran.

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran yang cukup penting bagi peserta didik, maka

sepatutnya pelaksanaan pembelajarannya perlu ditingkatkan. Tetapi yang terjadi di lapangan kualitas pembelajaran IPAS masih memprihatinkan, suatu hal yang menjadi kewajiban bahwa penguasaan, pemahaman, dan pemaknaan peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS masih minim sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik (Nyoman et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif dianggap efektif dalam pembelajaran. Terdapat beberapa tipe Pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah Teams Games Tournament (TGT). Pada tipe ini, ada beberapa langkah yang harus dilalui selama proses belajar. Pada tahap awal, peserta didik belajar dalam salah satu kelompok dan diberi materi yang telah dirancang oleh guru. Peserta didik kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Agar pembelajaran tidak membosankan, permainan juga mencakup kompetisi antar kelompok. Pembelajaran kooperatif seperti Team Games Tournament (TGT) membuat peserta didik aktif menyelesaikan masalah

dan mengkomunikasikan pengetahuan dengan peserta didik yang lain.

Namun tidak hanya strategi atau metode yang berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, melainkan media juga berperan penting dalam membangun keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran, salah satu contohnya yaitu menggunakan media Papan Teka-Teki Silang.

Teka-Teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf - huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi Teka-Teki Silang biasa disebut dengan TTS, sangat menyenangkan dan membantu untuk mengingat kosakata yang populer, untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Mengisi sebuah teka- teki mendorong untuk berfikir mencari jawaban dan rasa perasaan akan muncul untuk mencari cara untuk memecahkannya (Pipit Mulyah Dkk, 2020).

Dengan demikian, model pembelajaran ini bagi peserta didik menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengajak belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan adanya media yang digunakan sebagai alat pendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan pengkajian yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Papan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Alasombo 02 Kecamatan Weru.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dengan media papan teka-teki silang pada pembelajaran IPAS kelas V di

SD Negeri Alasombo 02 Kecamatan Weru Kabupaten Sukoharjo. Penelitian fenomenologi ini fokus pada pemahaman bagaimana individu atau kelompok mengalami fenomena tertentu dengan mengamati secara mendalam perilaku dan makna subjektif dari objek yang diteliti (Sugiyono, 2017; Syahrizal & Jailani, 2023; Haki et al., 2024). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang melibatkan guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri Alasombo 02. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2025, dengan subjek penelitian adalah guru dan peserta didik, serta objek penelitian berupa proses pembelajaran dengan model TGT.

Untuk memperoleh data yang valid, teknik triangulasi digunakan dengan mengumpulkan data melalui berbagai sumber dan teknik yang berbeda. Analisis data dilakukan dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan prosedur yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014). Dalam tahap penelitian, peneliti melakukan observasi langsung, wawancara

dengan guru dan peserta didik, serta pengumpulan dokumentasi yang relevan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media papan teka-teki silang pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Alasombo 02. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 27 Mei 2025, pembelajaran dimulai dengan salam, doa, dan nyanyian lagu nasional "Garuda Pancasila" untuk meningkatkan semangat peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas sebelum memulai materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang".

Pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui media PowerPoint dan guru memberikan pertanyaan pemantik. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menyimak video pembelajaran dan memperhatikan penjelasan materi dari guru. Peserta didik juga selanjutnya diminta untuk

memberikan contoh sesuai dengan yang ada di sekitarnya. Setelah itu, peserta didik bergantian membaca materi dengan tujuan memperdalam pemahaman mereka tentang bencana alam dan penyebabnya. Setelah pemahaman materi tercapai, guru menginformasikan bahwa akan ada tournament untuk mengisi papan teka-teki silang sebagai bagian dari permainan TGT. Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok heterogen untuk memastikan keseimbangan dalam kemampuan akademik.

Selanjutnya, masing-masing kelompok diberi tugas untuk mengisi kolom papan teka-teki silang dalam waktu yang ditentukan. Dalam permainan ini, peserta didik juga melakukan aktivitas fisik, seperti berputar dan melompati sepatu sebelum maju untuk menjawab pertanyaan. Setelah waktu habis, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan papan teka-teki silang yang telah diisi untuk dinilai.

Guru kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing peserta didik untuk dikerjakan secara individu sembari menilai papan teka-teki dari masing-masing kelompok siapa yang

mendapatkan nilai atau skor tertinggi. Guru juga memberikan waktu bagi peserta didik untuk menyelesaikan LKPD lalu dikumpulkan ke meja guru. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian reward, baik berupa makanan ringan untuk kelompok pemenang dan apresiasi untuk kelompok lainnya.

Setelah itu guru meminta ketua kelompok dan beberapa peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi kelompok lain. Dua kelompok masih malu dan kurang percaya diri, namun beberapa peserta didik sudah berani memberi masukan terkait ketidak-sportifan teman dalam tournament. Guru memberikan apresiasi dan masukan kepada setiap kelompok yang aktif, serta memberi motivasi mengenai hubungan antara pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ditutup dengan menyanyikan lagu daerah "Gundul-Gundul Pacul" bersama, diikuti doa bersama yang dipimpin ketua kelas, dan diakhiri dengan salam oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru, model TGT ini meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat kendala

berupa waktu yang terbatas dan masalah pada audio proyektor yang mempengaruhi kualitas suara selama pembelajaran.

Kelebihan model ini adalah meningkatkan rasa kebersamaan, solidaritas, dan kerja sama antar peserta didik, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Namun, kekurangannya adalah durasi yang cukup panjang sehingga mengganggu waktu pelajaran lainnya, serta suasana kelas yang cenderung lebih ramai karena adanya elemen kompetisi. Melalui wawancara dengan peserta didik, mereka menyatakan bahwa permainan teka-teki silang membantu mereka memahami materi lebih baik, dan mereka merasa lebih semangat dan aktif selama pembelajaran. Mereka juga lebih berani bertanya dan bekerja sama dalam kelompok.

Pembahasan

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media papan teka-teki silang (TTS) pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Alasombo 02

telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi pada 27 Mei 2025, kegiatan dimulai dengan salam, doa, dan nyanyian lagu nasional "Garuda Pancasila" yang bertujuan menciptakan suasana kelas yang kondusif dan membangun rasa kebersamaan di antara peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial positif, yang sesuai dengan Slavin (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang diawali dengan suasana yang kondusif meningkatkan kualitas interaksi sosial antar peserta didik.

Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan eksplisit, dengan mengaitkan materi tentang bencana alam dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata mereka, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Johnson & Johnson (2009) menyatakan bahwa penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran

memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman, yang tercermin dalam metode ini dengan menggunakan PowerPoint berisi gambar dan video yang relevan dengan materi.

Setelah materi disampaikan, peserta didik diajak berpartisipasi dalam permainan edukatif berupa tournament papan teka-teki silang. Pembelajaran ini didesain dengan membagi peserta didik menjadi dua kelompok heterogen, yang memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, bertujuan untuk menciptakan kelompok yang seimbang dan mendukung kolaborasi. Hal ini mendukung Amri, Arinjani, & Sutriyani (2022), yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kolaborasi antar peserta didik. Selain itu, aktivitas fisik ringan seperti melompati sepatu yang disusun berurutan ditambahkan untuk memberikan variasi dalam pembelajaran, yang membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan.

Instruksi yang diberikan guru sangat terstruktur dan jelas, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami dengan baik cara mengisi papan teka-teki silang serta aturan

dalam permainan. Dengan pendekatan ini, guru dapat memantau setiap peserta didik dan memberikan bantuan jika ada yang mengalami kesulitan. Pada akhirnya, guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta memberi kesempatan bagi mereka untuk merefleksikan materi yang sudah dipelajari.

Pemberian reward sederhana kepada kelompok yang berhasil dan yang aktif berpartisipasi memperkuat suasana kompetitif yang sehat di kelas, dan memberi motivasi lebih bagi peserta didik. Hal ini mendukung teori dari Astuti et al. (2022) yang menyatakan bahwa integrasi aktivitas fisik dan pemberian reward dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ketika setiap ketua kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi kelompok lain, dua kelompok masih malu dan kurang percaya diri, namun beberapa peserta didik sudah berani memberi masukan tentang ketidaksiportifan teman dalam tournament. Guru memberikan apresiasi dan motivasi,

serta menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ditutup dengan menyanyikan lagu "Gundul-Gundul Pacul", doa bersama yang dipimpin ketua kelas, dan salam oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru, pelaksanaan model TGT ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti permainan, serta menunjukkan interaksi sosial yang positif selama kegiatan kelompok. Namun, ada beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan model ini, seperti waktu pelaksanaan yang cukup panjang sehingga mengganggu waktu istirahat peserta didik, serta keterbatasan fasilitas seperti proyektor yang memiliki masalah pada audio, yang mengurangi efektivitas penyampaian materi berbasis video.

Meski demikian, kelebihan model ini sangat jelas, seperti peserta didik lebih mudah berkonsentrasi dan bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, serta dapat memahami materi dengan cara yang

menyenangkan dan menarik. Model TGT juga menciptakan suasana belajar yang hidup dan variatif, yang mendorong perhatian peserta didik untuk belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media TTS dapat memperkuat interaksi sosial, memudahkan pemahaman materi, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kolaborasi dalam kelompok. Temuan ini mendukung penelitian dari Nyoman et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan soal teka-teki silang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar mereka.

Namun, tantangan dalam pelaksanaan model ini tetap ada, seperti kendala waktu yang mengganggu alokasi waktu pelajaran lain dan suasana kelas yang menjadi lebih ramai akibat sifat kompetitif dalam permainan. Sebagai tambahan, penyesuaian dengan model TGT yang baru bagi beberapa peserta didik membutuhkan pendekatan yang lebih intensif dari guru agar seluruh peserta didik dapat mengikuti dengan nyaman.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa model TGT dengan media TTS dapat diterapkan dengan baik untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun afektif. Model ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan media papan teka-teki silang (TTS) pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Alasombo 02 berjalan dengan baik dan efektif. Proses pembelajaran dimulai dengan pembukaan yang menciptakan suasana kondusif, diikuti dengan penyampaian materi menggunakan media yang menarik, serta dilanjutkan dengan permainan tournament teka-teki silang. Pendekatan ini berhasil menumbuhkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik dalam

memahami materi secara aktif. Guru memberikan instruksi yang jelas dan bimbingan saat peserta didik menghadapi kesulitan, serta memastikan setiap langkah pembelajaran dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti waktu yang terbatas yang mempengaruhi waktu istirahat peserta didik dan kendala teknis pada proyektor, serta suasana kelas yang lebih ramai, secara keseluruhan, model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang bermakna dan kolaboratif. Penerapan model TGT dengan media TTS berhasil mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, memperdalam pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan sosial serta semangat belajar mereka. Model ini juga memberikan ruang bagi refleksi individu melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan memberikan motivasi lebih melalui pemberian reward sebagai apresiasi atas upaya peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, S., Arinjani, A., & Sutriyani, R. (2022). Penerapan Model Teams

Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101-112..

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>

Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Selatan, U. T. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.

Nyoman, N., Putri, T., Riastini, P. N., & Yudiana, K. (2024). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas V SD. 7, 331–340.

Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Tts) Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Peserta didik. Journal GEEJ, 7(2).
- Purba, D. B., Simanjuntak, H., Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3513–3523. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5206>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Veronika, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd It Al-Muhsin Metro. *Skripsi*, 1–162.