

PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 9 KELAS V SDN 1 DORANG

Puji Lestari ¹, Ika Ari Pratiwi ², Imaniar Purbasari ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus

¹pujilestarii0130@gmail.com, ²ika.ari@umk.ac.id, ³imaniar.purbasari@umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes by applying the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by crossword puzzle media on the theme 9 Things Around Us in class V SDN 1 Dorang. This classroom action research will be carried out in class V SDN 1 Dorang with 14 students as research subjects. This research will be carried out in two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The results of this study indicate that social studies and civics learning through the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by crossword puzzle media has increased from cycle I to cycle II. The percentage of completeness of students' learning outcomes in the cognitive domain in the pre-cycle is 29% (needs guidance), after conducting research on the learning cycle I increases to obtain a percentage of 64% (enough), there is an increase in cycle II to obtain 93% (very good). The student learning outcomes in the affective domain in the first cycle obtained a percentage of 72.85% (enough), in the second cycle it increased to 86.60% (good). The results of student learning in the psychomotor domain of the first cycle obtained a percentage of 76.64% (enough), in the second cycle it increased to 87.14% (good). Based on the results of research conducted on fifth grade students at SDN 1 Dorang, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by crossword puzzle media can improve student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains in social studies and civics content.

Keywords : Teams Games Tournament (TGT), Media Crossword Puzzle, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* pada tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita kelas V SDN 1 Dorang. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 1 Dorang dengan subjek penelitian 14 siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran IPS dan PPKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif pada prasiklus yaitu 29% (perlu bimbingan), setelah dilakukan penelitian pada pembelajaran siklus I meningkat memperoleh persentase 64% (cukup), mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh 93% (sangat baik). Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I memperoleh persentase 72,85% (cukup), pada siklus II meningkat memperoleh 86,60% (baik). Hasil belajar siswa

ranah psikomotorik siklus I memperoleh persentase 76,64% (cukup), pada siklus II meningkat menjadi 87,14% (baik). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Dorang dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik pada muatan IPS dan PPKn.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), *Media Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan guru dan siswa berinteraksi secara edukatif di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Implementasi pembelajaran sekarang bersifat berpusat pada siswa (*student centered*) agar semua pembelajaran berjalan secara maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mata pelajaran di sekolah dasar terdapat berbagai macam mata pelajaran diantaranya ada mata pelajaran IPS dan PPKn. Setiawati, Pranata & Halimah (2019: 164) menyatakan mata pelajaran IPS dan PPKn memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membentuk anggota masyarakat yang mempunyai kepribadian yang baik. Mata pelajaran IPS yaitu kumpulan beberapa macam ilmu sosial yang dibahas yaitu tentang kejadian, konsep dan generalisasi masalah sosial, sehingga mata pelajaran IPS menjelaskan

bagaimana memperoleh wawasan, pengetahuan, dan kemampuan untuk menilai situasi sosial masyarakat, memungkinkan siswa untuk hidup dalam masyarakat dan menyelesaikan semua masalah sosial yang muncul dalam kehidupan. Diharapkan pengajaran IPS di sekolah dasar akan membantu siswa menjadi warga negara yang produktif. Intelegensi merupakan salah satu faktor untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman, sehingga siswa membutuhkan sumber belajar yang dapat mempermudah dalam menerima materi pembelajaran tersebut. Mata pelajaran PPKn mencakup untuk membekali siswa mengembangkan nilai dan moral.

Pembelajaran IPS dan PPKn biasanya berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan sehingga siswa dapat mengetahui lingkup kehidupan di lingkungan masyarakat yang baik, yang perlu di tiru atau tidak yang

dimulai sejak pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini sesuai pendapat Afandi (2013: 103) capaian pembelajaran IPS yaitu mengenalkan siswa konsep berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat, siswa mampu berfikir logis dan kritis, serta dapat terampil dalam kehidupan di masyarakat sosial. Capaian pembelajaran PPKn menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, dapat membentuk kepribadian yang baik sesuai dengan falsafah, ideologi dan dasar negara pancasila. Ramadhani, M Ihsan (2021: 2238) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS PPKn akan tercapai apabila guru sebagai fasilitator harus dapat mengubah metode pembelajaran yang tepat, misalkan metode ceramah harus diubah menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam belajar baik di dalam maupun di luar kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V SDN 1 Dorang pada tanggal 10 Januari 2023 mendapatkan informasi pada pembelajaran IPS dan PPKn yaitu banyak siswa yang kurang aktif dan

merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran karena sering menggunakan media *youtube*, model pembelajaran kebanyakan menggunakan metode ceramah serta siswa kurang antusias, tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan seperti yang diharapkan dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut dapat dibuktikan dari nilai prasiklus siswa juga terlihat bahwa hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Jumlah siswa keseluruhan kelas V SDN 1 Dorang sebanyak 14 siswa tahun ajaran 2022/2023, pada muatan IPS dan PPKn siswa memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 4 siswa dengan presentase 29% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 10 siswa dengan presentase 71%.

Berdasarkan masalah diatas, solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dalam mengatasi masalah tersebut untuk meningkatkan

hasil belajar siswa IPS dan PPKn akan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle*. Model tersebut digunakan peneliti agar dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas karena model ini terdapat kelompok, belajar sambil bermain, dan ada pertandingan sehingga menjadikan siswa tertarik dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Shoimin (2014: 204) model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan rasa tanggung jawab siswa, bekerjasama dengan kelompok, bersaing secara sehat serta siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran.

Setiadi (2021: 1) menjelaskan bahwa media *crossword puzzle* merupakan media berbasis permainan yang membuat siswa merasa senang karena dapat menjadikan siswa untuk bermain sambil belajar namun terdapat tantangan dalam mengerjakan serta siswa merasa tertarik untuk menemukan jawaban yang terdapat dalam media itu. Penelitian ini didukung dengan penelitian dari Armidi (2022: 217-218) yang menunjukkan data pada siklus I ketuntasan belajar

70% dan siklus II ketuntasan belajar 95%. Sehingga adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV dalam menggunakan model TGT. Selanjutnya penelitian kedua dari Fathurohman & Purbasari (2020: 268-272) menunjukkan penggunaan model TGT berbantu media Daper dapat meningkatkan hasil belajar siswa, prasiklus hasil belajar siswa 43,75% meningkat pada siklus I 68,75% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 87,50%. Penelitian ketiga dari Taurusia & Hakim (2020: 201-203) dengan data yang ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pada siklus I mendapatkan 73,13% meningkat menjadi 86,25%.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada kelas V SDN 1 Dorang dengan judul "Penerapan Model *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Benda-Benda Disekitar Kita Kelas V SDN 1 Dorang". Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimana peningkatan hasil

belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita pada kelas V SDN 1 Dorang muatan IPS dan PPKn?

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 1 Dorang yang beralamat di Desa Dorang RT 06 RW 03 Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan Juni 2023. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 Mei dan 30 Mei. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Mei dan 3 Juni 2023. Fokus penelitian adalah pada tema 9 “Benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan campuran dan subtema 2 benda dalam kegiatan ekonomi” muatan IPS dan PPKn Kelas V SDN 1 Dorang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 14 siswa terdiri dari 6 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Mulyasa (2016: 11) menjelaskan cara untuk mencermati belajar sekelompok siswa yang bertujuan untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Arikunto, Suharsimi, Suhardjono & Supardi (2014: 16) yang menyatakan ada empat tahapan dalam penelitian. Empat tahapan tersebut antara lain, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam PTK ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk memastikan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dorang dapat meningkat dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle*. Teknik analisis data kuantitatif menghitung tes hasil belajar siswa ranah kognitif, sedangkan teknik analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi hasil belajar siswa ranah afektif dan psikomotorik.

Prosedur penelitian siklus I dilaksanakan tanggal 29 Mei dan 30 Mei 2023 meliputi. 1) perencanaan yaitu, observasi dan wawancara kepada guru dan siswa, analisis KD

dan KI, Menyusun silabus, RPP dan materi, menyiapkan media *crossword puzzle* dan lembar evaluasi siklus I serta lembar observasi ranah afektif dan psikomotorik. 2) tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan peneliti sebelumnya, 3) observasi dilakukan oleh 3 teman sejawat peneliti. Tugas observer pertama mengamati siswa absen 1-5, observer kedua absen 6-10, dan observer ketiga absen 11-14, 4) refleksi menganalisis kekurangan yang terdapat pada pembelajaran.

Penelitian siklus II pada tanggal 31 Mei dan 3 Juni 2023 hampir sama dengan siklus I yaitu 1) perencanaan dalam siklus II ini sama dengan perencanaan pada siklus I, 2) tindakan yaitu pelaksanaan pembelajaran, 3) observasi pada penelitian ini bertugas mengamati hasil belajar siswa ranah afektif dan psikomotorik. Tugas observer 1,2,3 sama dengan siklus I 4) refleksi dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran untuk mengetahui berhasil atau tidak pembelajaran pada siklus II. Apabila pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah baik dan terselesaikan tidak ada tindak lanjut untuk siklus III dan seterusnya.

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas telah peneliti laksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan di setiap siklusnya. PTK ini memperoleh hasil berupa nilai hasil belajar siswa ranah kognitif, observasi hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. Penelitian hasil belajar siswa siklus I belum membuahkan hasil yang maksimal. Peneliti kemudian mencari solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi pada siklus I sebelum melanjutkan ke siklus II. Setelah itu, peneliti melakukan pembelajaran pada siklus II, dan secara umum hasil belajar siswa pada siklus II memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berdasarkan data penelitian dan analisis data menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS dan siswa PPKn kelas V SDN 1 Dorang pada tema 9 benda di sekitar kita.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa saat berlangsungnya pembelajaran terlihat

sangat antusias, siswa merespon pembelajaran yang diberikan guru, dapat berfikir dalam mengerjakan *crossword puzzle*, pada ranah kognitif siswa mampu memikirkan jawaban dari pertanyaan yang terdapat di dalam *crossword puzzle* dengan baik sesuai pengetahuan yang telah mereka dapat pada saat pembelajaran dan siswa saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pada ranah afektif siswa mampu menerima penugasan mengerjakan *crossword puzzle* bersama anggota kelompoknya dengan baik, dan siswa mampu berpendapat dan menghargai pendapat temanya. Pada ranah psikomotorik siswa saling bekerjasama dalam mengerjakan *crossword puzzle* agar tidak kehabisan waktu, ada kelompok yang membagi tugas misalnya dalam satu kelompok ada yang mencari kartu huruf, ada yang menempelkan di *crossword puzzle* sesuai jawaban yang mereka ketahui. Hasil akhir terlihat pemasangan kartu di *crossword puzzle* juga terlihat rapi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model dan media ini menjadikan siswa semangat dalam belajar karena proses pembelajaran

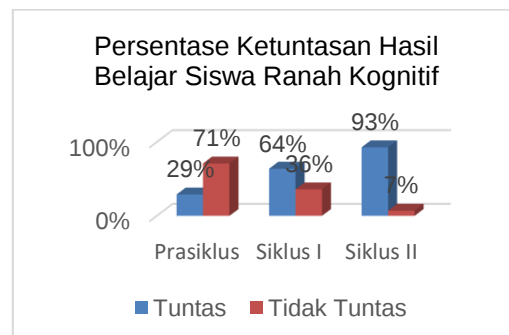
berbasis permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dan diakhir pembelajaran terdapat *reward* bagi siswa yang mendapatkan skor terbanyak sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti akan dibahas dalam uraian berikut ini.

1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Kemampuan siswa ketika belajar dapat diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, apabila kemampuan siswa serta tingkah laku siswa tidak baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Seda, Ain, & Sundaygara (2019: 1) bahwa hasil belajar merupakan hal penting yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran, dan hasil tersebut didapatkan siswa ketika pembelajaran telah berakhir. Hasil belajar tersebut berupa perubahan perilaku yang terjadi pada siswa. Ketika perubahan perilaku siswa tersebut baik maka hasil belajar siswa yang akan didapat juga baik. Selanjutnya Islami, Pratiwi, & Ismaya (2022: 3917) juga menyatakan hasil belajar siswa adalah suatu proses yang memiliki kekuatan untuk mengubah perilaku setiap orang dan

membawa perubahan. Setiap orang mengalami perubahan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan dan pengalaman pribadi. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dapat siswa dapatkan setelah pembelajaran berlangsung dan hal tersebut dapat mengakibatkan perubahan pribadi siswa dalam proses pembelajaran, apabila pribadi siswa kurang baik siswa dapat mengubah pribadinya menjadi lebih baik sehingga hasil belajar siswa pada pembelajaran selanjutnya dapat meningkat. Hasil belajar menurut Wanabuliandari & Ulya (2018: 15) dibagi menjadi 3 yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peneliti menggunakan indikator hasil belajar siswa ranah kognitif berpedoman dengan pendapat Wanabuliandari & Ulya (2018: 15) dalam taksonomi bloom ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar siswa intelektual yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mencipta (C5), mengevaluasi (C6). Hasil penelitian hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I dan

siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif

Grafik diatas menunjukkan hasil penelitian hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada pembelajaran prasiklus memperoleh persentase siswa tuntas 29% dan 71% siswa tidak tuntas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang efektif sehingga membuat siswa bosan dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan solusi untuk perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantu media *crossword puzzle* agar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan siklus I dimulai dan hasil belajar siswa dapat meningkat yaitu pada siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 73 dengan ketuntasan klasikal 64% siswa tuntas dan 34% siswa belum tuntas.

Pengaruh rendahnya hasil belajar siswa bisa diakibatkan oleh beberapa faktor yang dapat menjadikan hasil belajar siswa rendah. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Slameto (2013: 54) bahwa faktor tersebut yang dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan diri sendiri meliputi kesehatan, cacat tubuh, kecerdasan, minat siswa dan kesiapan siswa dalam pembelajaran. Faktor eksternal yaitu faktor dari lingkungan siswa misalkan keluarga yang meliputi cara orang tua dalam mendidik anaknya, interaksi siswa dengan anggota keluarga, faktor sekolah meliputi kurikulum, model dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran, disiplin sekolah, faktor masyarakat meliputi bentuk kehidupan anak dalam masyarakat, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Pada pembelajaran siklus I mengalami peningkatan yaitu rata-rata kelas memperoleh 73, nilai siswa yang tuntas 9 siswa dengan mendapatkan persentase klasikal 64% dan 5 siswa yang belum tuntas

mendapatkan persentase 36%. Pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 70\%$. Adanya model dan media pembelajaran memberikan manfaat kepada siswa salah satunya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa merasa tertarik, adanya minat dari diri siswa dan meraskan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2018: 171) yang menjelaskan manfaat media pembelajaran meliputi, dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran; penyampaian materi pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik; siswa menjadi aktif, dan siswa merasa mudah dan senang dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.

Pada pembelajaran siklus I dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* tersebut hasil belajar siswa ranah kognitif sudah meningkat tetapi masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga peneliti menggali kekurangan yang terdapat pada

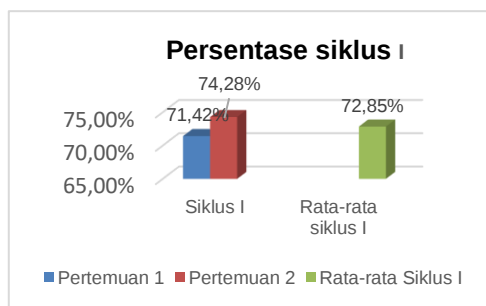
siklus I dan dijadikan sebagai perbaikan untuk melaksanakan penelitian pada siklus II. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi pembelajaran dengan cara guru lebih dapat mengkondisikan kelas dengan baik sehingga pembelajaran menjadi kondusif. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 86,07, siswa yang tuntas 93% dan siswa yang belum tuntas 7%. Kesimpulan dari uraian diatas bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Kegiatan observasi hasil belajar siswa ranah afektif dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* meningkat dari siklus I menuju siklus II. Hasil belajar siswa berkaitan dengan sikap yang dimiliki siswa, sejalan dengan pendapat Wasli (2023 :11) yaitu hasil belajar ranah afektif merupakan ranah yang terkait dengan sikap dan nilai. Menurut beberapa ahli, jika seseorang sudah memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi,

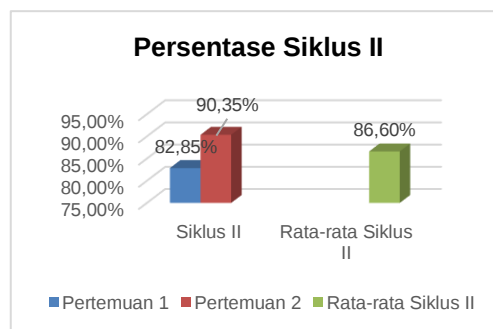
maka sikapnya dapat diantisipasi untuk berubah. Hasil belajar siswa pada ranah afektif mengamati beberapa indikator. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil belajar siswa ranah afektif yang dikemukakan oleh Wanabuliandari & Ulya (2018: 18) yaitu menerima, jawaban, menilai atau menghargai, mengatur dan karakteristik nilai. Indikator hasil belajar ranah afektif tersebut dijadikan pedoman peneliti untuk melaksanakan penelitian tetapi, terdapat beberapa inovasi yang dibuat oleh peneliti yaitu 1) siswa bersedia menerima penugasan mengerjakan *crossword puzzle* dengan sikap terbuka, 2) siswa mampu merespon pertanyaan dari guru, 3) siswa bersedia mendengarkan teman yang berpendapat, 4) siswa siap belajar dan memulai pertandingan mengerjakan *crossword puzzle*, 5) siswa berani mengungkapkan pendapatnya.

Hasil observasi hasil belajar siswa ranah afektif siklus I berikut ini.



Grafik 2 Persentase Siklus I Ranah Afektif

Berdasarkan grafik tersebut pada siklus I sudah meningkat namun masih terdapat kekurangan yaitu siswa yang tidak mendengarkan siswa lain yang berpendapat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hanifah, Purbosari & Pratiwi (2022: 42) yaitu penilaian hasil belajar siswa ranah afektif meliputi, sikap bertanggung jawab, bekerja sama dengan anggota kelompok, memiliki kemampuan untuk menyampaikan pendapat, dan menghormati pendapat teman ketika menyampaikan di kelas. Adanya kekurangan di siklus I sehingga perlu perbaikan pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dengan cara guru lebih memberikan pengarahan kepada siswa untuk mendengarkan dengan baik, sehingga pembelajaran pada siklus II meningkat.



Grafik 3 Persentase Siklus II Ranah Afektif

Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah afektif mengalami peningkatan dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle*. Hal tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu penilain mencapai minimal $\geq 70\%$.

3. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

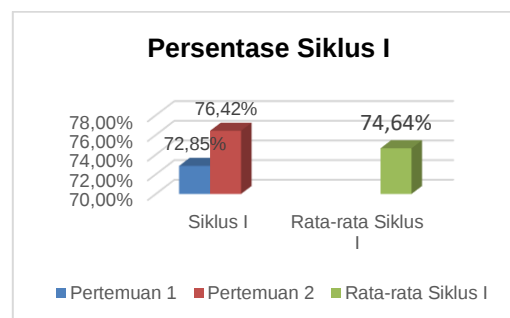
Kegiatan observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* juga mengalami peningkatan pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II.

Hasil belajar siswa ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan yang dimiliki siswa. Sejalan dengan pendapat dari Wasli (2023: 11) bahwa hasil belajar dapat dikatakan dalam bentuk keterampilan (*skill*) anak, serta

kemampuan bertindak setiap anak. Penilaian keterampilan hasil belajar siswa biasanya terdapat beberapa indikator yang harus dijadikan pedoman observasi oleh peneliti. Indikator hasil belajar siswa ranah psikomotorik ini peneliti berpedoman dengan pendapat Wanabuliandari % Ulya (2018: 20) yang terdapat 5 indikator diantaranya, 1) menunjukkan hasil, 2) mengarahkan, 3) keterampilan, 4) artikulasi, 5) naturalisasi. Peneliti disini menjabarkan indikator yang telah diuraikan oleh Wanabuliandari & Ulya (2018: 20) dengan beberapa inovasi antara lain, 1) keterampilan siswa menjawab pertanyaan dari guru ketika pembelajaran menggunakan model TGT, 2) keterampilan siswa bergerak membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru pada saat memulai pembelajaran model TGT berbantu media *crossword puzzle*, 3) keterampilan siswa dalam memasang kartu huruf dan jawaban di dalam *crossword puzzle*, 4) keterampilan siswa dalam pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media *crossword puzzle*, 5) keterampilan siswa dalam

mengerjakan *crossword puzzle* sesuai dengan petunjuk dari guru.

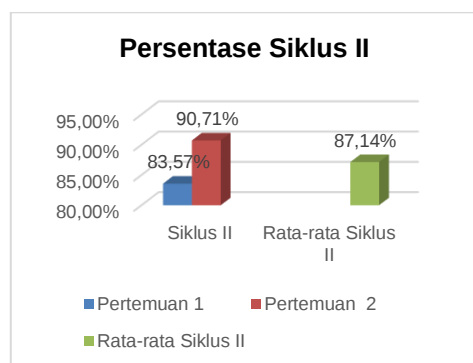
Hasil observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I.



Grafik 4 Persentase Siklus I Ranah Psikomotorik

Grafik diatas menunjukkan keadaan pada siklus I meningkat namun masih terdapat kekurangan yaitu ada siswa yang masih bingung dalam penggunaan media, hal ini berkaitan dengan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dalam mengerjakan *crossword puzzle*. Ranah psikomotorik ini menilai beberapa keterampilan yang ada pada diri siswa, sesuai dengan pendapat dari Hanifah, Purbosari & Pratiwi (2022: 43) yaitu hasil belajar siswa yang mengevaluasi kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan tertentu saat belajar. Selanjutnya setelah guru melakukan perbaikan dengan cara guru membimbing kembali cara penggunaan media sampai siswa

tersebut benar-benar bisa, sehingga siklus II mengalami peningkatan.



Grafik 5 Persentase Siklus II Ranah Psikomotorik

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena pembelajaran dengan penerapan model TGT berbantu media *crossword puzzle* sudah berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan PPKn siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas siswa kelas V SDN 1 Dorang mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik tema 9 kelas V SDN 1 Dorang. Peningkatan hasil belajar

ranah kognitif menunjukkan nilai rata-rata prasiklus 62,5 dengan ketuntasan klasikal 29%, siklus I meningkat nilai rata-rata 73 dengan ketuntasan klasikal 64%, pada siklus II nilai rata-rata meningkat 86,07 dengan ketuntasan klasikal 93%. Hasil belajar siswa ranah afektif siklus I menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 72,85% dengan kriteria cukup. Pada siklus II meningkat mencapai 86,60% dengan kriteria baik. Hasil belajar ranah psikomotorik menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan siswa siklus I mencapai 74,64% dengan kriteria cukup, siklus II meningkat mencapai 87,14% termasuk kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2013). Integrasi pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai alternatif menciptakan sekolah hijau. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 98–108.
- Arikunto, S. S. S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2).
- Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media DaperR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264–274.
- Hanifah, M., & Purbosari, P. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry (GI) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Sekolah Menengah pada Materi Biologi:(Literature Study: The Effect Of Application Of Guided Inquiry (GI) Learning Models On Cognitive, Affective, And Psychomotor Learning Outcomes Of Middle School Students On Biology Materials). *BIODIK*, 8(2), 38–46.
- Islami, A. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di Desa Tunjungharjo Kecamatan Tegowanu Grobogan. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2).
- Mulyasa. (2016). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244.
- Seda, E., Ain, N., & Sundaygara, C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(3), 1–13.
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan keaktifan dan kemandirian belajar matematika siswa dalam jaringan synchronous menggunakan media crossword puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1–12.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019).

Pengembangan Media BELAJAR SISWA. *Jurnal*
Permainan Papan pada *Creativity*, 1(1), 1–17.
Pembelajaran IPS untuk Siswa
Kelas V Sekolah Dasar.
PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
6(1), 163–174.

Shoimin, A. (2014). 68 *Model*
Pembelajaran Pembelajaran
Inovatif dalam Kurikulum. ARR-
RUZZ MEDIA.

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-*
faktor yang mempengaruhinya.
Rineka Cipta.

Taurusia, M., & Hakim, R. (2020).
Penggunaan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe
Team Games Tournament (TGT)
Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan
Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III
Sekolah Dasar Negeri 01
Singkarak. *Jurnal Education and*
development, 8(1), 199.

Wanabuliandari, S. dan H. U. (2018).
Penilaian Pembelajaran
Matematika. Badan Penerbit
Universitas Muria Kudus.

Wasli, M. (2023). IMPLIKASI
PENGUNAAN METODE
RESITASI DALAM
PENINGKATAN PRESTASI