

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA VISUAL *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Oleh:

AISYAH MUTIARA SANI

Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis adanya pengaruh dan perbedaan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design* dengan jumlah populasi 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linier sederhana dan uji t-tes. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa $f_{hitung}=15,66 \geq f_{tabel}=4,54$, kemudian hasil uji t-tes juga menunjukkan hal serupa yakni $t_{hitung}=2,146 > t_{tabel}=2,042$. Persentase ketuntasan kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu $82,35\% > 50\%$, artinya perlakuan di kelas eksperimen lebih efektif. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, begitu juga dengan analisis uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Uji *N-Gain* yang dilakukan juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 0,52 yang masuk dalam kategori sedang menuju tinggi, oleh karenanya model dan media ini efektif digunakan.

Kata kunci: hasil belajar, media *word search puzzle*, model *teams games tournament*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODELS AIDED MEDIA VISUAL WORD SEARCH PUZZLE ON INDONESIAN LANGUAGE LEARN

By

AISYAH MUTIARA SANI

The problem with this study was the poor learning outcomes of students in Indonesian language subjects. The purpose of this research was to describe and analyze the existence of influence and differences in the use of learning models teams games tournament-aided visual media, and word search puzzles on Indonesian language learning results. This type of research was quantitative research with an experimental research method. The research design used was a non-equivalent control group design with a total population of 35 students. The data collection technique uses both test and non-test techniques. The data analysis techniques used are simple linear regression tests and t-tests. The results of the simple regression test showed that there was an influence in the application to the experimental class of $f_{count} = 15,66 \geq f_{table} = 4,54$, and the result of the t-test also showed something similar of $t_{count} = 2,146 > t_{table} = 2,042$. This shows below that there was a difference between the ontology class and the experiment. The percentage accuracy of the experiment class was also higher than that of the control class, which was $82.35\% > 50\%$, meaning that the treatment in the experimental class was more effective. The N-Gain test also showed that the learning model of teams games tournaments with visual media word search puzzles in the experimental class showed an improvement in the learning outcomes of the pupils, with an average score of 0.52 who entered the category, which was heading high therefore, the model and the media are effectively used.

Key words: learning results, media word search puzzle, model teams games tournament