

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

(Skripsi)

Oleh

**AISYAH MUTIARA SANI
NPM 2013053102**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

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

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

Oleh

AISYAH MUTIARA SANI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

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

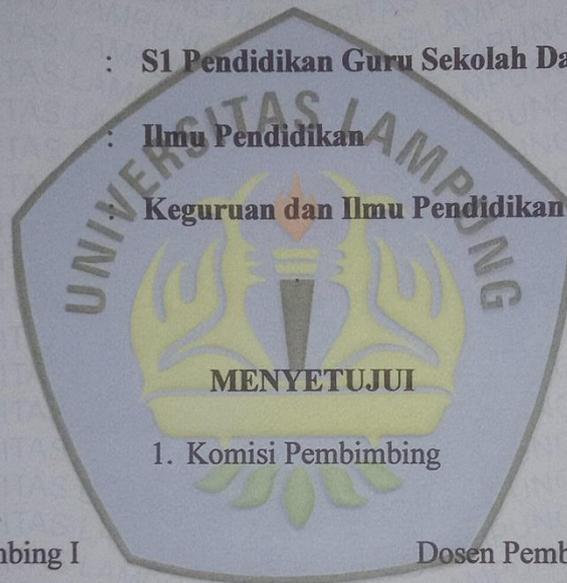
Nama Mahasiswa : **Aisyah Mutiara Sani**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053102**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

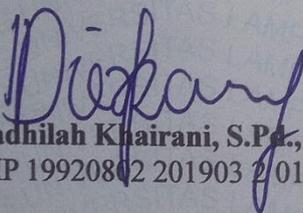
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

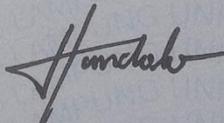
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



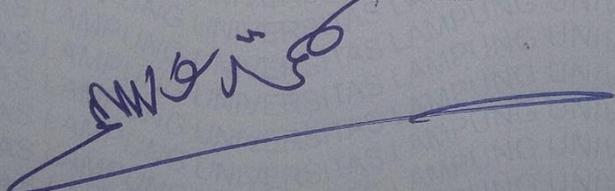
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19920802 201903 2 019


Dr. Handoko, S.T., M.Pd.
NIK 232111860515101

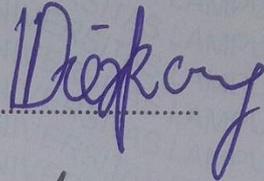
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

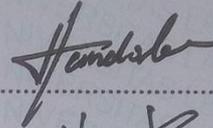
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

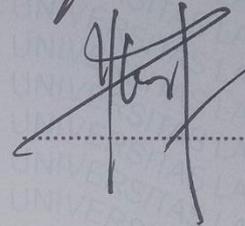
Ketua : **Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Handoko, S.T., M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **23 April 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aisyah Mutiara Sani
NPM : 2013053102
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Visul *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Aisyah Mutiara Sani

NPM 2013053102

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Aisyah Mutiara Sani lahir di Desa Parerejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, pada 26 Juli 2001. Peneliti anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ngaliyi dan Ibu Khotimah.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SDN 1 Parerejo lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 4 Gadingrejo lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Gadingrejo lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desan Bumi Merapi Kecamatan Baradatu serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Bumi Merapi Kecamatan Baradatu, Way Kanan.

MOTTO

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

(QS,Ar-Rahman: 13)

Tujuan dari sebuah ilmu adalah untuk mengamalkannya, maka ilmu yang hakiki adalah ilmu yang terefleksikan dalam kehidupannya, bukan ilmu yang hanya bertengger di kepala.

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku, Bapakku tercinta Ngaliyi dan Ibuku tercinta Khotimah. Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, berkat doa dan ridho kalianlah putrimu bisa menyelesaikan skripsi ini.

Kakaku tersayang Latifah Azzahra yang telah memberikan dukungan dan yang telah membantu mendoakan ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Dengan Kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof.Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku ketua Plt. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.

5. Ibu Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Handoko, ST., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Khomsiatun, S.Pd.I., Kepala Sekolah SDN 1 Sidodadi serta Sudarti, S.Pd. dan Bachtiar Aditya Prabowo, S.Pd. selaku wali kelas V A dan V B yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SDN 1 Sidodadi yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan skripsi, Adelia, Salma, Kamila dan Yohana, hayati serta teman-teman PGSD kelas C angkatan 2020 yang telah membantu memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, Februari 2024

Peneliti

Aisyah Mutiara Sani

NPM. 2013053102

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Hakikat Belajar	13
2.1.1 Pengertian Belajar	13
2.1.2 Tujuan Belajar	14
2.1.3 Teori Belajar	16
2.1.4 Jenis-Jenis Belajar	20
2.2 Hakikat Pembelajaran	21
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	21
2.2.2 Tujuan Pembelajaran	23
2.2.3 Komponen Pembelajaran	24
2.2.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran	27
2.3 Hasil Belajar	29
2.3.1 Pengertian Belajar	29
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
2.3.3 Macam-Macam Hasil Belajar	31
2.4 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	33
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran	33
2.4.2 Pengertian Model Pembelajaran Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	34
2.4.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran	

<i>Teams Games Tournament</i>	36
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	38
2.5 Media Pembelajaran <i>Word Search Puzzel</i>	41
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	41
2.5.2 Pengertian Media Pembelajaran <i>Word Search Puzzel</i>	42
2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran <i>Word Search Puzzel</i>	44
2.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Word Search Puzzel</i>	46
2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Word Search Puzzel</i>	47
2.6 Hakikat Bahasa Indonesia	48
2.6.1 Pengertian Bahasa Indonesia	48
2.6.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	50
2.6.3 Aspek Kemampuan Bahasa Indonesia.....	52
2.7 Hasil Penelitian Relevan	53
2.8 Kerangka Berpikir	56
2.9 Hipotesis Penelitian.....	57
III METODE PENELITIAN	58
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	58
3.1.1 Jenis Penelitian	58
3.1.2 Desain Penelitian	58
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	60
3.2.1 Tempat Penelitian	60
3.2.2 Waktu Penelitian.....	60
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	60
3.3.1 Populasi Penelitian.....	60
3.3.2 Sampel Penelitian	60
3.4 Prosedur Penelitian	61
3.4.1 Tahap Pendahuluan.....	61
3.4.2 Tahap Perencanaan	61
3.4.3 Tahap Pelaksanaan.....	62
3.4.4 Tahap Pengolahan Data	62
3.5 Variabel Penelitian	63
3.5.1 Variabel Bebas	63
3.5.2 Variabel Terikat	63
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	63
3.6.1 Definisi Konseptual Variabel.....	63
3.6.2 Definisi Oprasional Variabel	64
3.7 Teknik Pengumpulan Data	65
3.7.1 Tes	65
3.7.2 Non Tes	66
3.8 Instrumen Penelitian	66
3.8.1 Jenis Instrument	66
3.9 Uji Persyaratan Instrument.....	70
3.9.1 Uji Validitas Soal.....	70
3.9.2 Uji Reliabilitas Soal	71

3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran.....	72
3.9.4 Uji Daya Pembeda	73
3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	75
3.10.1 Teknik Analisis Data	75
3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data	75
3.10.3 Uji Hipotesis Penelitian.....	77
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	80
4.1 Hasil Penelitian.....	80
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	80
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	81
4.1.3 Analisis Data Penelitian	82
4.1.4 Teknik Analisis Data.....	86
4.1.5 Hasil Uji Prasyaratan Analisis Data.....	88
4.2 Pembahasan	94
4.3 Keterbarasan Penelitian.....	101
V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil penilaian tengah semester (PTS) peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi	5
2. Sintaks model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	38
3. Populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi.....	60
4. Kisi-kisi instrumen tes	67
5. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik.	68
6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik	69
7. Hasil validitas butir soal tes	70
8. Klasifikasi reliabilitas soal.....	72
9. Klasifikasi taraf kesukaran soal	73
10. Hasil uji taraf kesukaran soal.....	73
11. Klasifikasi daya beda soal	74
12. Hasil uji daya beda soal	74
13. Kategori aktivitas belajar peserta didik	75
14. Klasifikasi nilai <i>N-Gain</i>	79
15. Deskripsi hasil penelitian	81
16. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i>	82
17. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i>	84
18. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	85
19. Hasil analisis aktivitas belajar peserta didik.....	87
20. Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol dan eksperimen	92
21. Nilai PTS kelas V A	125
22. Nilai PTS Kelas V B.....	125
23. Modul ajar kurikulum merdeka kelas eksperimen	126

24. Modul ajar kurikulum merdeka kelas kontrol	133
25. Hasil uji coba instrumen	154
26. Rekapitulasi hasil uji validitas soal	155
27. Tabel penolong uji valid	156
28. Rekapitulasi reabilitas secara manual	157
29. Rekapitulasi uji daya beda soal secara manual.....	158
30. Rekapitulasi uji tingkat kesukaran secara manual	159
31. Kisi-kisi soal	160
32. Lembar observasi aktivitas peserta didik P1	164
33. Lembar observasi aktivitas peserta didik P2	165
34. Rekapitulasi hasil penilaian aktivitas peserta didik	178
35. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	179
36. Rekapitulasi nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol	180
37. Rekapitulasi nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	181
38. Nilai <i>pretest</i> untuk uji normalitas	182
39. Tabel bantu uji normalitas kelas kontrol	184
40. Nilai <i>pretest</i> uji normalitas kelas eskperimen.....	185
41. Tabel bantu uji normalitas kelas eksperimen	187
42. Tabel bantu uji normalitas <i>posttest</i>	190
43. Tabel nilai <i>posttest</i> uji normalitas.....	191
44. Tabel bantu uji normalitas <i>posttest</i>	193
45. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i>	194
46. Nilai <i>posttest</i> untuk uji t.....	200

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir	57
2. Desain penelitian	59
3. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	83
4. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	83
5. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	84
6. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	85
7. Perbandingan nilai rata-rata <i>posttest</i> dan <i>pretest</i>	86
8. Diagram perbandingan rata-rata <i>n-gain</i>	93
9. Penjelasan pengerjaan soal uji coba instrumen	207
10. Proses pengerjaan soal uji coba instrumen	207
11. Pembagian soal <i>pretest</i> kelas kontrol	208
12. Penjelasan materi kelas kontrol	208
13. Pengerjaan lembar diskusi kelas kontrol	208
14. Pendidik menjelaskan materi menggunakan papan tulis.....	209
15. Pembelajaran di kelas kontrol.....	209
16. Presentasi kelompok kelas kontrol	209
17. Pembagian soal <i>posttest</i> kelas kontrol	210
18. Pembagian soal <i>pretest</i> kelas eksperimen	211
19. Pembelajaran di kelas eksperimen.....	211
20. Pengenalan media <i>word search puzzle</i>	211
21. Penggunaan media <i>word search puzzle</i>	212
22. Pengerjaan lembar diskusi kelompok	212
23. Penggunaan media <i>word search puzzle</i> untuk <i>tournament</i>	212

24. Setiap perwakilan kelompok maju ke depan	213
25. Peserta didik maju ke depan menjawab soal <i>tournament</i>	213
26. Pendidik menjelaskan materi	213
27. Setiap kelompok berdiskusi terkait soal untuk <i>tournament</i>	214
28. Pendidik menjelaskan aturan <i>tournament</i>	214
29. Peserta didik secara perwakilan maju kedepan	214
30. Pembagian soal <i>posttest</i> kelas eskperimen	215
31. Pengerjaan soal <i>posttest</i> kelas eskperimen	215

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	117
2. Surat izin balasan penelitian pendahuluan.....	118
3. Surat validasi instrumen soal	119
4. Surat validasi media	120
5. Surat izin uji coba instrumen	121
6. Surat balasan uji coba instrument	122
7. Surat izin penelitian	123
8. Surat balasan izin penelitian	124
9. Hasil PTS peserta didik	125
10. Modul ajar kurikulum merdeka kelas eksperimen	126
11. Modul ajar kurikulum merdeka kelas kontrol	133
12. Lembar diskusi kelompok	137
13. Jawaban uji coba instrumen.....	152
14. Hasil uji coba instrumen	154
15. Rekapitulasi hasil uji validitas	155
16. Uji validitas secara manual	156
17. Rekapitulasi reabilitas uji coba soal	157
18. Rekapitulasi uji daya beda soal	158
19. Rekapitulasi uji tingkat kesukaran.....	159
20. Kisi-kisi soal	160
21. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	161
22. Lembar observasi aktivitas peserta didik.....	164
23. Jawaban <i>pretest</i> peserta didik	166

24. Jawaban <i>posttest</i> peserta didik.....	172
25. Rekapitulasi hasil penilaian aktivitas peserta didik.....	178
26. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik	179
27. Nilai <i>n-gain</i> kelas kontrol	180
28. Nilai <i>n-gain</i> kelas eksperimen	181
29. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol	182
30. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	185
31. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen	188
32. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen	191
33. Uji homogenitas <i>pretest</i>	194
34. Uji linieritas	195
35. Uji hipotesis.....	197
36. Uji t.....	200
37. Perhitungan deskripsi data penelitian	201
38. Tabel nilai <i>r product moment</i>	202
39. Tabel distribusi F	203
40. Tabel distribusi t	204
41. Tabel chi kuadrat	205
42. Tabel lengkungan kurva normal	206
43. Dokumentasi saat penelitian.....	207

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap insan di dunia ini pastinya membutuhkan suatu pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang digunakan untuk mengubah dan meningkatkan potensi-potensi yang ada dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik. Pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas baik dari segi keperibadian, kecerdasan, dan keterampilan yang nantinya berguna bagi kehidupannya dalam bermasyarakat. Potensi yang dimiliki seseorang akan dikembangkan dengan baik melalui pendidikan sesuai dengan sistem pendidikan yang berlaku di negara tersebut. Sistem pendidikan di Indonesia sendiri diatur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Undang-undang tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu wadah yang digunakan untuk membentuk sumber daya manusia yang baik, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Ketercapaian tujuan pendidikan tentunya melalui proses pembelajaran yang sistematis dan terencana, sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Hasil pendidikan yang berkualitas tentunya akan tercapai dengan baik apabila sistem pendidikan merencanakan peningkatan kualitas pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar. Hal ini sesuai dengan

pendapat Sujana (2019) yakni pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Sejalan dengan pendapat tersebut Desmawan dkk., (2023) juga berpendapat pendidikan dijadikan sebagai upaya pengembangan kemampuan diri yang berfokus dalam mencapai kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dalam hal ini berperan dalam bentuk pembinaan karakter, intelegensi, kerohanian, akhlak terpuji, dan kemampuan yang dibutuhkan pada dirinya, bangsa, dan negara.

Pendidikan selalu erat kaitannya dengan kurikulum, karena kurikulum merupakan kesatuan sistem atau komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain agar pendidikan berjalan dengan lancar. Menurut Andari (2022) kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan kata lain kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum di Indonesia seringkali terjadi perubahan, hal ini diakibatkan oleh berbagai faktor dan menyesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Pada tahun 2020 dunia dilanda pandemi covid-19. Pandemi ini membawa dampak yang signifikan pada pendidikan di Indonesia, oleh karenanya Kemendikbudristek Nadiem A. Karim mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum yakni kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka di sekolah penggerak.

Salah satu kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk memulihkan keadaan saat masa pandemi adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan mengoptimalkan dari segi konten sehingga memberi peserta didik waktu untuk mengeksplorasi konsep pembelajaran yang ada dan memperkuat kompetensi yang mereka miliki. Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih menyenangkan bagi peserta didik dan pendidik, serta kurikulum merdeka

juga dirancang dengan menyesuaikan pada perkembangan zaman saat ini. Menurut Pratyca, dkk (2023) kurikulum merdeka memberikan pendidik waktu yang fleksibel untuk memilih media atau perantara yang akan digunakan dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan kepada pendidik dalam mendesain kelasnya yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya masing-masing.

Penerapan kurikulum merdeka di sekolah dikeluarkan oleh Kemendikbudristek sebagai suatu kebijakan agar sekolah dapat mengimplementasikannya. Namun, kebijakan tersebut masih memiliki kelonggaran dimana bagi sekolah yang belum siap masih diperbolehkan menerapkan kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Andari (2022) penerapan kurikulum merdeka yang ditawarkan kepada sekolah harus disesuaikan dengan kesiapan pendidik dan tenaga kependidikan yang ada. Jika sekolah sudah merasa mampu dalam penerapannya maka diperbolehkan menggunakan kurikulum merdeka. Implementasi kurikulum merdeka memiliki perbedaan dengan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran hal ini dikemukakan oleh Rohimajaya, dkk (2022) kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, sedangkan kurikulum merdeka menggunakan pendekatan diferensiasi yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, fokus mata pelajaran pada kurikulum merdeka adalah IPAS, bahasa Indonesia, matematika, PPKn, serta PAI.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan dalam semua tingkat jenjang pendidikan di Indonesia. Pendidikan bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan bekal kemampuan kepada peserta didik agar mereka dapat berfikir secara logis, analisis, kritis, serta mampu bekerja sama. Menurut Dewi (2022) pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan memberikan dampak positif dalam membentuk karakter peserta didik, baik untuk mengenal dirinya, budayanya, atau budaya orang lain, serta berpartisipasi aktif di masyarakat dan mampu mengutarakan

pendapatnya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Oleh karenanya dalam implementasi di sekolah komponen pembelajaran bahasa Indonesia yang ditekankan kepada peserta didik meliputi kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan yang terakhir menulis.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang baik yaitu pembelajaran yang menekankan pada keselarasan antara pemahaman teoritis dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Menurut Yarsaman (2020) pembelajaran yang hanya menekankan pada teoritis literasi saja tidaklah cukup menarik perhatian peserta didik, oleh karena itu pendidik haruslah menjadi teladan dan contoh yang baik agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Proses pembelajaran yang dilakukan juga haruslah berpijak pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismawati (2013) pendidik juga harus memperhatikan pemilihan model, media ataupun tempat belajar yang akan digunakan baik di dalam ataupun di luar ruangan sehingganya peserta didik merasa bersemangat dan nyaman dalam pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran bukanlah sekedar mentransfer ilmu pengetahuan atau teori saja, namun juga pada sejauh mana implementasi ilmu yang diberikan kepada peserta didik dapat diterapkan. Keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana penguasaan materi yang dimiliki peserta didik serta bagaimana hasil belajarnya. Semakin tinggi penguasaan materi peserta didik semakin tinggi pula hasil belajarnya. Menurut Mustakim (2020) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dikuasai oleh peserta didik dan diukur dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan dan direncanakan oleh pendidik berdasarkan kurikulum yang ada. Sejalan dengan pendapat di atas Dicky (2020) mengemukakan pendapat bahwa melalui proses pembelajaran yang terencana tentunya diharapkan mampu membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar peserta didik menggambarkan bagaimana kualitas dan kemampuan yang

mereka peroleh dari proses pembelajaran yang dilakukan, baik dilihat dari ranah pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang ditunjukkan.

Penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2019 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke 74 dari 79 Negara. Hasil penelitian di atas menurut Andari (2022) menunjukkan bahwa literasi peserta didik Indonesia masih sangatlah rendah. Hal ini berbanding lurus dengan minat peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik masih menganggap bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak bahan literasi atau bacaan, oleh karenanya perlu sebuah tindakan yang mendorong peserta didik untuk menyukai bahan bacaan.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 September 2023 dengan wawancara serta studi dokumentasi. Peneliti menemukan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada kelas V sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pendidik menyatakan masih merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka, meskipun demikian pendidik sudah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data yang didapatkan peneliti untuk hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Berikut merupakan data nilai saat Penilaian Tengah Semester untuk bahasa Indonesia.

Tabel I. Presentase Penilaian Tengah Semester Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V A dan V B SD Negeri 1 Sidodadi

Kelas	Jumlah Peserta Didik	≤ 70		≥ 70	
		Jumlah Peserta Didik	%	Jumlah Peserta Didik	%
V A	18	10	55.56	8	44.44
V B	17	10	58.82	7	41.18

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri Sidodadi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi berjumlah 35 peserta didik. Tabel penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas V masih memiliki hasil belajar yang rendah. Sebanyak 10 peserta didik atau 55.56% dari kelas V A dan 10 peserta didik atau 58.82% dari kelas V B masih memperoleh nilai dibawah 70, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas 70 hanya didapatkan oleh 8 peserta didik atau 44.44% dari kelas V A dan 7 peserta didik atau 41.18% dari kelas V B.

Rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia diduga karena peserta didik memiliki minat belajar yang rendah terhadap bahan literasi atau bacaan. Pembelajaran yang dilakukan juga belum bervariasi baik dalam penerapan model yang digunakan pendidik ataupun media pembelajaran yang dipilih pendidik sebagai perantara pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukan tanpa diselingi oleh permainan berkelompok ataupun individu, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang berkonsentrasi karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Padahal peserta didik sekolah dasar masih memiliki jiwa bermain yang tinggi, oleh karenanya apabila pembelajaran direncanakan secara sistematis dan matang yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, maka pembelajaran yang dilakukan akan semakin berkualitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Mutia (2021) yang menyatakan bahwa karakter peserta didik masih senang bermain, bergerak, dan berkerja dalam kelompok, oleh karenanya pendidik harus menyusun pembelajaran dengan matang.

Peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran tentunya memerlukan berbagai inovasi baik dalam menentukan model, metode, ataupun media pembelajaran yang akan digunakan. Sebagai seorang pendidik wajib hukumnya untuk memilih dan memilah serta membuat perencanaan dan perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan pendidik haruslah berorientasi pada peserta didik, agar saat pembelajaran berlangsung peserta

didik terlibat secara aktif. Perencanaan pembelajaran yang baik dan matang serta pemilihan model atau media yang akan digunakan pendidik disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang dilakukan sehingga menjadi lebih baik lagi. Salah satu alternatif yang ditawarkan agar pembelajaran berorientasi pada peserta didik adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia. Menurut Marwati dkk (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan dengan melibatkan dan menginspirasi peserta didik, karena melalui model pembelajaran ini peserta didik dapat terlibat secara aktif dan berkolaboratif dengan peserta didik lain dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model *teams games tournament* melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kompetensi yang dimiliki peserta didik dapat dioptimalkan baik secara pengetahuan, keterampilan maupun dalam bersikap saat berdiskusi. Pembelajaran dengan model TGT dilakukan dalam bentuk permainan beregu, sehingga peserta didik dalam pembelajaran dapat lebih rileks, disamping menumbuhkan rasa kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, serta bersaing secara sehat dan ikut terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hikmah dkk., (2018) turnamen permainan beregu dapat mendorong hubungan interaksi positif diantara peserta didik karena kelompok belajar disusun berdasarkan latar belakang peserta didik yang berbeda. Pembelajaran akan semakin menyenangkan apabila dalam penerapannya pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara saat turnamen berlangsung.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Khadijah dalam Wulandari dkk., (2023) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak sehingga proses pembelajaran terjadi. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan maksud atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuningtyas dkk., (2020) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, serta memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis hal ini dikemukakan oleh Ibrahim dkk., (2022) yakni media visual (hanya bisa dilihat), media audio (hanya bisa didengar) dan media audio visual (bisa dilihat dan juga didengar). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik adalah media pembelajaran visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang hanya dapat dilihat, serta memiliki bentuk sederhana dan pembuatannya relatif lebih murah dan terjangkau, contoh media visual antara lain gambar atau foto, peta, sketsa, poster, *puzzle*, dan lain-lain. Salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran adalah media visual dengan jenis *puzzle*. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmawan (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Media pembelajaran *puzzle* juga memberikan dampak positif kepada peserta didik agar termotivasi untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan semakin efektif karena mendapatkan balasan timbal balik dari peserta didik.

Media pembelajaran visual jenis *puzzle* yang dapat digunakan pendidik salah satunya adalah media *word search puzzle*. Menurut Maulizan dkk., (2017) *word search puzzle* merupakan permainan kata berupa huruf-huruf dari

sebuah kata yang tersebar dalam kotak yang biasanya berbentuk persegi panjang atau persegi, secara singkatnya adalah permainan mencari kosa kata pada kata-kata yang tersebar. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Wahyuni (2018) *word search puzzle* merupakan permainan pencarian kata mirip dengan teka-teki dimana disediakan huruf-huruf secara acak kemudian dimainkan dengan cara menandai huruf tersebut yang biasanya berbentuk persegi dan persegi panjang dan dapat ditemukan secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan ketelitian, ketekunan, dan konsentrasi yang tinggi untuk menemukan kata yang tersusun secara tersembunyi. Pembelajaran dengan mengolaborasikan permainan dan kerjasama diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran terjadi interaksi timbal balik positif antara pendidik dan peserta didik yang diperantarai oleh model dan media yang digunakan.

Model dan media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament* dan media *word search puzzle*, karena hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang telah membuktikan terkait efektifitas penggunaan model dan media yang akan digunakan. Penelitian yang dilakukan Alfira, Alyannida, dan Harlinda (2022) serta penelitian yang dilakukan Adiputra dan Heryadi (2021) terkait model *teams games tournament* membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Rosidah, dan Purwono (2022), menunjukkan bahwa media *word search puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Visual Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian antara lain.

- 1.2.1 Kegiatan pembelajaran kurang maksimal karena model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi.
- 1.2.2 Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
- 1.2.4 Hasil belajar peserta didik di sekolah dasar masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memberikan batasan masalah untuk mempermudah peneliti dalam menjelaskan masalah yang ada secara jelas dan objektif yaitu:

- 1.3.1 Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search puzzle*.
- 1.3.2 Hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitiannya yakni,

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search Puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia?
- 1.4.2 Apakah terdapat perbedaan pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search Puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

- 1.5.1 Adanya pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search Puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.
- 1.5.2 Adanya perbedaan pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search Puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dalam pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual *word search Puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

1.6.1.1 Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam membimbing dan membina pendidik yang berada dalam naungannya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

1.6.1.2 Pendidik

Memberikan masukan bagi pendidik terkait pentingnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle* yang dapat digunakan pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6.1.3 Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, memberikan suasana pembelajaran baru pada peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar khususnya dalam pembelajaran berbasis literasi atau bacaan.

1.6.1.4 Peneliti Lanjutan

Hasil penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perubahan tingkah laku dan mendapatkan pengalaman baru saat berinteraksi dengan lingkungannya merupakan dampak dari belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutikno (2013) yang menyatakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan baru yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar menurut Suardi (2018) merupakan proses perubahan akan tindakan seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang dilaluinya dalam pembelajaran.

Belajar merupakan interaksi aktif yang berlangsung secara mental/psikis dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan secara kognitif dan membekas pada diri seseorang baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Definisi belajar menurut Djameluddin dan Wardana (2019) belajar merupakan proses perubahan kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Sejalan dengan pendapat Nursalim (2018) mendefinisikan belajar sebagai proses terjadinya perubahan

potensi dan tingkah laku peserta didik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman yang dilalui secara langsung dan membekas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan manusia tanpa batas usia, guna mencapai perubahan-perubahan pada dirinya. Perubahan-perubahan ini didasarkan pada pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang berdampak secara konstan dan membekas terhadap pola pikir, pengetahuan, kepribadian, keterampilan, dan tingkah laku atau sikap seseorang. Pengalaman yang didapatkan peserta didik dalam belajar diharapkan mampu memberikan perubahan positif baik dalam kepribadian maupun keterampilan yang dimiliki peserta didik.

2.1.2 Tujuan Belajar

Komponen terpenting dalam sistem perencanaan kegiatan pembelajaran adalah tujuan belajar. Tujuan belajar dibutuhkan oleh pendidik sebagai tolak ukur pencapaian peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik membutuhkan tujuan belajar untuk memilih materi pembelajaran, merancang kegiatan yang akan dilakukan pendidik dan peserta didik, memilih sumber belajar yang tepat, dan menyusun assesmen penilaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2015) yang menyatakan tujuan belajar adalah seperangkat hasil pembelajaran yang akan dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Tujuan belajar digunakan sebagai arah pembelajaran agar berjalan dengan lancar dan semestinya.

Kegiatan belajar yang didasari tujuan belajar yang jelas akan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik baik dalam pengetahuan. Tujuan belajar menurut Sardiman (2018), secara umum dibagi menjadi tiga tujuan belajar, yaitu: pertama, digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Meningkatnya kemampuan berfikir

seseorang merupakan salah satu hasil dari kegiatan belajar. Kemudian tujuan belajar kedua, menanamkan konsep dan keterampilan. Tujuan belajar yang ketiga yaitu membentuk sikap. Ketika menumbuhkan sikap mental, kepribadian, dan perilaku peserta didik, pendidik harus menjadi contoh yang baik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan peserta didik kedalam hal yang positif.

Belajar haruslah memiliki tujuan agar hasil belajar yang dicapai sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dan diinginkan. Tujuan belajar yang dikemukakan oleh Herawati (2020) yaitu seperangkat komponen pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terencana yang saling berpengaruh, khususnya terhadap tingkah laku dan keterampilan yang diharapkan dapat tercapai melalui proses belajar yang dilakukan peserta didik. Seorang pendidik tentunya harus memikirkan terlebih dahulu apa tujuan dari melakukan kegiatan pembelajaran, agar proses dan hasil yang diharapkan dapat dioptimalkan. Menurut Setiawan (2017) tujuan belajar yaitu menciptakan suatu arti/makna yang berkesan pada peserta didik. Makna tercipta didapatkan dari pembelajaran yang dilakukan baik dengan melihat, mendengar, merasa, dan mengalami proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk melakukan perubahan baik dalam tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan bersikap dalam kehidupan sehari-harinya. Tujuan belajar yang dicapai sekarang ini bukanlah sekedar memahami saja, namun untuk lebih luasnya tujuan belajar yang dicapai peserta didik mampu untuk di implementasikan aktif peserta didik dalam kehidupan, baik itu berupa keterampilan ataupun pengetahuan yang dimilikinya.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan yang digunakan dalam penyelenggaraan belajar, hal ini terkait bagaimana sebaiknya proses belajar itu dilaksanakan dan bagaimana cara atau proses berfikir peserta didik dalam menerima informasi yang diberikan. Kegiatan belajar yang dilandasi teori belajar diharapkan memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingganya perolehan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Terdapat empat teori yang biasanya dikenal dalam dunia pendidikan antara lain teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik.

1. Teori behavioristik

Teori belajar behavioristik dicetuskan oleh Gagne dan Berliner. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) teori ini menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan berdasarkan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mokalukkk., (2022) yang menyatakan bahwa perubahan perilaku disebabkan karena adanya interaksi timbal balik antara rangsangan dan respon yang diberikan. Perilaku tersebut merupakan jawaban akan perangsang atau stimulus dari luar, baik dari lingkungan eksternal maupun internal terhadap belajar anak. Sedangkan respons merupakan dampak yang ditimbulkan terhadap stimulus yang diberikan.

Perubahan yang dihasilkan berdasarkan pengalaman dalam belajar menjadi faktor penting belajar yang menyatakan keberhasilan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurlina dkk., (2022) teori ini beranggapan bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila sudah menunjukkan perubahan perilaku setelah melalui proses pembelajaran. Menurut teori behaviorisme apa saja yang diberikan pendidik (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan peserta didik (respons) semua harus bisa diamati, diukur, dan tidak boleh

hanya implisit (tersirat). Implementasi penerapan teori ini dalam proses pembelajaran bergantung pada beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi pelajaran, media pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori behaviour merupakan teori yang menekankan pada perubahan tingkah laku peserta didik, yang diakibatkan karena terjadinya interaksi timbal balik antara stimulus dan respon yang diberikan. Seseorang akan dianggap telah belajar apabila menunjukkan perubahan sikap atau tingkah laku berdasarkan pengalaman yang dilaluinya dalam proses belajar. Perubahan yang diharapkan terjadi adalah perubahan positif baik dalam sikap, keterampilan, ataupun pengetahuan mereka yang nantinya berguna bagi kehidupannya dimasyarakat.

2. Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai. Menurut Wisman (2020) model kognitif memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran yang didapatkannya itu melalui upayanya sendiri yang dilakukan dengan mengorganisir, menyimpan, dan kemudian mereka menemukan keterkaitan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Teori ini menekankan pada bagaimana peserta didik mengelolah dan memproses informasi yang didapatkan.

Teori kognitif beranggapan bahwa belajar tidaklah hanya terkait hubungan antara stimulus dan respon yang ditunjukkan pada perubahan tingkah laku. Menurut pendapat Nurhadi (2020) teori ini beranggapan bahwa tingkah laku peserta didik ini terbentuk

berdasarkan persepsi dan pemahaman yang mereka miliki terhadap situasi dan tujuan belajarnya. Menurut Ratnawati (2016), menyatakan bahwa berdasarkan teori ini, ilmu pengetahuan dalam diri seseorang dibangun berdasarkan proses interaksi dengan lingkungan yang selalu berkesinambungan, artinya selalu mengalir, tidak terputus-putus dan menyeluruh. Meringkas pendapat para ahli di atas, teori kognitif merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada proses pembelajaran pada bagaimana peserta didik memproses informasi yang mereka peroleh dan mengolahnya menjadi sebuah pengetahuan baru yang diperoleh.

3. Teori konstruktivisme

Teori ini memiliki pandangan bahwa setiap peserta didik memiliki kebebasan dalam mengekspresikan gaya belajar mereka dan pendidik hanya sebagai fasilitator yang meluruskan pandangan dan pendapat peserta didik. Menurut Masgumelar & Mustafa (2021) teori belajar konstruktivisme memiliki pandangan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan dalam menggunakan strategi belajarnya sendiri pada pembelajaran, sedangkan pendidik bertugas sebagai fasilitator saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Mokalu dkk (2022) teori belajar konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mencari kebutuhannya sesuai kemampuan dan keinginannya, namun dalam hal ini peserta didik membutuhkan bantuan orang lain sebagai fasilitator.

Teori belajar konstruktivisme menekankan pada upaya untuk membangun suasana pembelajaran baik dalam pemahaman, kemampuan, dan proses yang terjadi didalamnya agar menjadi lebih berbudaya modern. Menurut Suparlan (2019) berdasarkan konsep teori ini diharapkan peserta didik memiliki keaktifan yang akan berdampak pada kecerdasan mereka. Berdasarkan pandangan teori ini pendidik berperan sebagai pendamping ataupun fasilitator

yang bertugas mendampingi peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

4. Teori humanistik.

Tujuan belajar berdasarkan teori ini adalah untuk memanusiakan manusia, sehingganya harus bermuara dari manusia itu sendiri. Menurut Setiawan (2017) pada implementasinya, proses belajar akan dianggap berhasil jika peserta didik sudah memahami bagaimana lingkungan yang ada disekitarnya dan dirinya sendiri, sehingga ia mampu mencapai pembentukan atau aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori humanistik menekankan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan kepribadian mereka dalam menentukan tujuan dan nasib mereka di mana depan. Hal ini sejalan dengan Aryani & Wahyuni (2021), yang menyatakan bahwa kebutuhan dasar seseorang harus dipuaskan dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi. Menurut Nurlina dkk., (2022) implementasinya teori ini menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial, dan hati nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019) teori humanistik memiliki pandangan bahwa belajar apapun dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri atau pemahaman diri melalui belajar secara optimal. Teori humanistik dapat disimpulkan sebagai teori belajar yang menekankan pada pemahaman diri agar mereka dapat mengembangkan kepribadian yang nantinya akan berdampak pada masa depan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penelitian ini memilih menggunakan teori belajar behaviorisme sebagai landasan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan teori behaviorisme adalah teori yang menekankan pada perubahan

perilaku yang dapat diamati, di ukur, dan dihasilkan yang diakibatkan oleh terjadinya interaksi antara stimulus dan respon. Pengalaman baru yang diperoleh peserta didik diharapkan akan berdampak positif pada perilaku yang dihasilkan, oleh karenanya teori ini sesuai dengan judul penelitian, dimana peneliti ingin mencari tahu bagaimana respon yang diberikan peserta didik terhadap model yang berorientasi pada permainan grup dan pemberian ganjaran/hadiah serta media yang ada. Apabila stimulus yang diberikan membawa respon yang positif kepada peserta didik baik berupa rasa senang ataupun kepuasa diri, maka peneliti berhadapan hal ini akan berdampak pula pada hasil belajar peserta didik.

2.1.4 Jenis-Jenis Belajar

Kegiatan belajar menekankan pada pembiasaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran baik secara sadar ataupun secara tidak sadar. Jenis jenis belajar yang dikembangkan oleh ahli memiliki ragam yang sangat banyak. Jenis-jenis belajar menurut Suyono & Hariyanto dalam Setiawan (2017) yaitu: belajar sederhana tanpa asosiasi, belajar asosiasi, pembelajaran melalui pemberian kesan, belajar observasional, bermain, enkulturasi, belajar dengan multimedia, *e-learning*, belajar dengan menghafal, belajar informal, belajar formal, dan belajar non formal. Jenis-jenis belajar menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) setidaknya ada delapan jenis belajar yang dilakukan oleh manusia. Adapun beberapa jenis belajar adalah sebagai berikut.

1. Belajar rasional, yaitu proses belajar menggunakan kemampuan berpikir sesuai dengan akal sehat (logis dan rasional) untuk memecahkan masalah.
2. Belajar abstrak, yaitu proses belajar menggunakan berbagai cara berpikir abstrak untuk memecahkan masalah yang tidak nyata.
3. Belajar keterampilan, yaitu proses belajar menggunakan kemampuan gerak motorik dengan otot dan urat syaraf untuk menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.
4. Belajar sosial, yaitu proses belajar memahami berbagai masalah dan cara penyelesaian masalah tersebut. Misalnya

masalah keluarga, persahabatan, organisasi, dan lainnya yang berhubungan dengan masyarakat.

5. Belajar kebiasaan, yaitu proses pembentukan atau perbaikan kebiasaan ke arah yang lebih baik agar individu memiliki sikap dan kebiasaan yang lebih positif sesuai dengan kebutuhan (kontekstual).
6. Belajar pemecahan masalah, yaitu belajar berpikir sistematis, teratur, dan teliti atau menggunakan berbagai metode ilmiah dalam menyelesaikan suatu masalah.
7. Belajar apresiasi, yaitu belajar kemampuan dalam mempertimbangkan arti atau nilai suatu objek sehingga individu dapat menghargai berbagai objek tertentu.
8. Belajar pengetahuan, yaitu proses belajar berbagai pengetahuan baru secara terencana untuk menguasai materi pelajaran melalui kegiatan eksperimen dan investigasi.

Jenis- jenis belajar yang dikembangkan oleh para ahli memiliki berbagai macam ragam dimana jenis belajar ini berlandaskan pada bagaimana pembiasaan yang ditekankan pada proses belajar yang dilakukan. Jenis belajar antara lain ada belajar formal dan non formal, belajar rasional, abstrak, keterampilan, sosial, kebiasaan, pemecahan masalah, apresiasi, pengetahuan, serta belajar lainnya.

2.2 Hakikat Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau dalam bahasa inggris disebut dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar agar berjalan dengan baik dan bermakna bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Parwati dkk (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dafit dkk (2023) pembelajaran adalah proses interaktif di mana individu (peserta didik) berinteraksi dengan lingkungan dan pendidik (pendidik atau fasilitator) untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku yang diinginkan. Menurut Kirom (2017) pembelajaran diartikan sebagai upaya yang dilakukan pendidik untuk tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga kegiatan belajar peserta didik dapat dioptimalkan. Menurut Thobroni (2015) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter peserta didik akan membawa dampak positif pada hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Hariyanto & Mustafa (2020) yang menyatakan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan pemanfaatan lingkungan belajar yang optimal. Menurut Masgumelar dkk., (2020) setiap peserta didik memiliki ciri khas yang berbeda-beda di setiap usia, sehingga pendidik perlu melakukan analisis kebutuhan mengenai perkembangan peserta didik yang beragam. Menurut Susanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar. Menurut Hamalik (2015) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, material, dan prosedur yang saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fauhah & Rosy (2021) pembelajaran adalah usaha sadar pendidik agar peserta didik belajar, dan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana dalam perubahan tersebut peserta didik mendapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang cukup lama. Pembelajaran menurut Rizal (2018) adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terarah dan terencana atau direncanakan secara sistematis. Tentunya dalam pelaksanaannya pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan pembelajaran, sehingganya pelaksanaan pembelajaran dapat terkendali dengan baik dan tidak melenceng dari tujuan awal yang telah di rencanakan, dengan maksud agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masing-masing.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu aspek yang harus diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Karena tujuan merupakan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran pada tingkat dan kondisi tertentu. Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan pencapaian peserta didik terhadap kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah rumusan kualifikasi kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Sasaran dari tujuan pembelajaran menurut Rahayu dkk., (2021) meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diarahkan oleh Taskonomi Bloom dan Krathwohl, yang membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif: berhubungan dengan proses mental peserta didik yang diawali dari tingkat pengetahuan sampai evaluasi. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, tingkat analisa, tingkat sintesis, dan tingkat evaluasi.
- 2) Ranah afektif: berkaitan dengan sikap, nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasan dalam lingkup sosial. Ranah ini dibagi dalam lima hal yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerpan hasil, serta ketekunan dan ketelitian
- 3) Ranah psikomotor menurut Setiawan (2017) berhubungan erat dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Ranah

ini terdiri atas beberapa bagian yaitu: persepsi, kesiapan dalam melakukan tugas, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan yang terakhir organisasi.

Tujuan pembelajaran adalah salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hazmi (2019) aspek yang diharapkan berubah setelah melalui proses pembelajaran antara lain perubahan perilaku baik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Meringkas dari berbagai pendapat ahli di atas tujuan pembelajaran merupakan pernyataan jelas terkait apa yang dapat dilakukan atau diimplementasikan peserta didik ketika menyelesaikan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku peserta didik seperti yang diinginkan, karena itulah tujuan pembelajaran harus direncanakan, dan disusun secara sistematis agar perubahan perilaku peserta didik dapat diukur, diamati dan dilihat ketercapaiannya.

2.2.3 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem kegiatan belajar yang memiliki tujuan untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran menurut Pane dan Darwis (2017) merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen satu sama lain yang saling berkaitan dan berinteraksi, dimana komponen tersebut digunakan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Komponen pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain yaitu:

a. Pendidik dan peserta didik

Pada proses pembelajaran pendidik dan peserta didik merupakan komponen utama. Menurut Pane dan Darwis (2017) pendidik adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya

memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Ubabuddin (2019) secara umum tugas pendidik adalah sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Peserta didik menurut Jufri (2016) adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan merupakan komponen penting dalam pembelajaran, karena dengan adanya tujuan proses pembelajaran akan terarah dengan jelas. Menurut Pane dan Darwis (2017) tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan pendidik dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan. Menurut Daryanto dalam Ubabuddin (2019) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai dampak dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

c. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Menurut Pane dan Darwis (2017) tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan, oleh karena itu, pendidik yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Ubabuddin (2019) materi pembelajaran yang dipilih harus sistematis dan sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan, terjangkau, relevan dengan keperluan peserta didik, sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar,

mengandung segi-segi etik, tersusun dalam ruang lingkup yang logis, dan bersumber dari buku.

d. Metode pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik, oleh karenanya dalam prosesnya terdapat beberapa metode yang bisa digunakan. Menurut Jufri (2016) metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, keterampilan atau sikap tertentu agar pembelajaran dan pendidikan berlangsung efektif dan tujuannya tercapai dengan baik. Menurut Ubabuddin (2019) ketepatan penggunaan metode pembelajaran oleh pendidik memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor

e. Alat pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan peserta didik dan pendidik dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Menurut Pane dan Darwis (2017) alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Akyuni (2022) Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Menurut Pane dan Darwis (2017) evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru

atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Berlandaskan kegiatan evaluasi pendidik dapat mengetahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran dan seberapa jauh pemahaman peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan.

Komponen pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena komponen pembelajaran merupakan penunjang untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Seorang pendidik tentunya harus memperhatikan apa saja komponen pembelajaran yang diperlukan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Komponen pembelajaran terdiri dari beberapa hal antara lain pendidik dan peserta didik, tujuan dan metode pembelajaran, alat dan evaluasi pembelajaran.

2.2.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan aspek kejiwaan yang perlu dipahami setiap pendidik dalam mencerdaskan anak bangsa. Saat pelaksanaan pembelajaran, pendidik harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran untuk tercapainya hasil yang optimal. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran menurut Mardicko (2022) yaitu:

- a. Respons-respons baru yang merupakan pengulangan sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya.
- b. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.
- c. Perilaku yang ditimbulkan bisa hilang ataupun berkurang frekuensinya bila tidak dilakukan penguatan yang menyenangkan.
- d. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan merupakan dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
- f. Situasi mental siswa akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran.
- g. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan setiap langkah disertai umpan balik.

- h. Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi yang diwujudkan kedalam suatu model.
- i. Keterampilan Tingkat Tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Munirah (2018) adalah:

- a. Perhatian dan motivasi, implikasi terhadap pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan perhatian dan motivasi adalah tampak penguasaan bahan ajar dan penampilan yang menyenangkan. Bagi peserta didik sadar akan perlunya pengembangan secara rutin
- b. Keaktifan, pembelajaran dapat dilihat padadua arah yaitu pada pendidik serta pada peserta didiknya. Peserta didik mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.
- c. Keterlibatan langsung, perilaku yang dapat terwujud adalah peserta didik dapat mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan sehingga dapat memperoleh pengalaman, bagi pendidik perlu merancang aktivitas pembelajaran individual dan kelompok kecil.
- d. Pengulangan, pengulangan dalam kaitannya dengan pembelajaran adalah suatu tindakan atau perbuatan berupa latihan berulang kali yang dilakukan peserta didik yang bertujuan untuk lebih memantapkan hasil pembelajarannya.
- e. Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui bentuk kegiatan, bahan, dan alat pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan tersebut.
- f. Perbedaan individu berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perbedaan individu ini perlu menjadi perhatian pendidik dalam aktivitas pembelajaran dengan memperhatikan tipe-tipe belajar setiap individu

Prinsip pembelajaran merupakan suatu hal yang harus diperhatikan pendidik dalam melakukan pembelajaran. Prinsip pembelajaran merupakan salah satu usaha pendidik dalam menciptakan dan mengkondisikan situasi pembelajaran agar peserta didik melakukan kegiatan belajar secara optimal. Prinsip pembelajaran itu sendiri antara lain perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada kemampuan dan perubahan tingkah lakunya sebagai bentuk hasil belajar. Hasil belajar peserta didik terdiri dari berbagai aspek psikologis yang terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sosialnya. Menurut Nabillah & Abadi (2019) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima atau memperoleh pengalaman pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wicaksono dkk., (2019) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut Jusmawati (2021) hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik terhadap tingkat penguasaan dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Hasil belajar digunakan pendidik dalam memantau atau melihat kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar merupakan pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Melalui hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pendidikan, diharapkan peserta didik mampu bersaing dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, karena perubahan zaman membawa dampak yang signifikan terhadap kebutuhan sumber daya manusia yang terampil. Menurut Handayani & Subakti (2020) hasil belajar merupakan prestasi yang diraih peserta didik dari kerja keras yang berwujud pengetahuan dan kebiasaan yang ditunjukkan pada penilaian sikap, kecakapan dasar, dan perubahan tingkah laku. Menurut Wahyuningsih (2020) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, dan biasanya

dinyatakan dalam lambang, angka, huruf dan kalimat, serta dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperolehnya selama proses pembelajaran di sekolah yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sosialnya. Hasil belajar diindikasikan sebagai bukti pencapaian dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif saja atau pengetahuan, karena kemampuan penguasaan materi peserta didik akan dilihat berdasarkan tes mengerjakan soal yang diberikan, sehingga hasil belajarnya berdasarkan ranah kognitif.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pengetahuan akan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting diketahui agar dapat membantu para peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Menurut Wahab (2016) keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal berupa fisiologis dan psikologis, kemudian untuk faktor lainnya berupa faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial di sekitar peserta didik. Menurut Aunurrahman (2012) faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar antara lain: faktor pendidik, lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah, serta sarana dan prasarana. Sejalan dengan pendapat Yurnaliza & Andayono (2019) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yaitu; kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar. faktor eksternal yaitu; keluarga, sekolah/kampus, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Wicaksono dkk., (2019) memandang bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sikap dan minat peserta didik, serta hasrat dan motivasi, apabila faktor-faktor tersebut ditingkatkan, maka hasil belajar peserta didik cenderung akan meningkat. Adapun menurut Marlina & Solehun (2021) faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal terdiri dari minat, bakat, motivasi dan cara belajar, dan faktor eksternal terdiri dari lingkungan sekolah dan keluarga.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut oleh Riyanti dkk., (2021), yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, dan cara belajar, serta kemandirian belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut beberapa ahli di atas terdiri dari dua faktor yaitu pertama, faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, hal ini dapat berupa karakter peserta didik, kebiasaan yang dimilikinya, kemampuan dalam menerima dan mengelola informasi, percaya diri serta minat belajar. Faktor kedua yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, biasanya berupa pengaruh dari lingkungan sekolah, pendidik, teman sebaya, serta sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

2.3.3 Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal penting dalam pembelajaran, karena dengan hasil belajar yang baik otomatis tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam pembelajaran baik dari sisi pendidik ataupun peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan

pembelajaran dalam waktu tertentu dan diukur menggunakan suatu alat evaluasi, baik tes ataupun non tes. Menurut Nabillah & Abadi (2019) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran, dimana pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Menurut Sunardi (2021) hasil belajar meliputi tiga domain yaitu, pertama domain kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan untuk menggunakan pengetahuan, kedua domain afektif meliputi perubahan metnal, dan ketiga psikomotorik yaitu bentuk-bentuk tindakan motorik. Hasil belajar menurut Sardiman (2018) terdapat tiga jenis yaitu berkenaan dengan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), berkaitan dengan personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan yang terakhir berkenaan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Hasil belajar merupakan perwujudan dari pengalaman yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran.

Menurut Taskonomi Bloom dalam Setiawan (2017) yang membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: pertama ranah kognitif mencakup perilaku yang menitikberatkan kepada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kedua, ranah afektif berkaitan dengan perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ketiga ranah psikomotor yang berisi tentang perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Rusman (2017) hasil belajar berdasarkan pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Pramusinta (2022) hasil belajar dibedakan menjadi beberapa macam antara lain informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dikehendaki dapat diperoleh peserta didik dari pengalaman belajar yang telah dilalui peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dibagi menjadi beberapa aspek dalam pembelajaran yaitu, aspek kognitif yang berfokus pada pengetahuan, kemudian aspek afektif yang berkaitan dengan perilaku peserta didik seperti emosi dan perasaan, dan yang terakhir aspek psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan. Pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan hasil belajar dalam aspek kognitif yang akan diukur berdasarkan tes yang diberikan, hasil belajar peserta didik yang akan diukur berkaitan dengan penguasaan materi yang nantinya akan diberikan peneliti.

2.4 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik haruslah disusun dan direncanakan secara sistematis, agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan lancar, olehkarenanya dalam pembelajaran pendidik disarankan untuk menggunakan model pembelajaran.

Menurut Istiningsih dkk., (2018) model pembelajaran merupakan cara atau strategi yang dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dimana dalam kegiatan tersebut melibatkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Mirdad (2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Menurut Hamiyah & Jauhar (2014)

model pembelajaran merupakan cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sulaeman & Ariyana (2018) model pembelajaran merupakan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran menurut pendapat Sutikno (2019) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sejalan dengan pendapat Abidin (2017) model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran akan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga tercapai kompetensi yang telah ditentukan dan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan suatu rancangan, pola, atau prosedur sistematis yang digunakan pendidik sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar baik dalam segi keterampilan, pengetahuan, serta sikap sosial yang terjadi selama berinteraksi dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2.4.2 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran merupakan rencana atau prosedur yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan pendidik dalam pembelajaran adalah model *Teams Games Tournament*. Menurut Hasanah dkk., (2020) pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Pengertian dari model pembelajaran TGT menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Menurut Slavin dalam Hamdani & Wardani (2019) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan jenis pendekatan pembelajaran di mana peserta didik bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Sejalan dengan hal tersebut Rahmawati (2018) mengatakan bahwa langkah awal pembelajaran yaitu peserta didik belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas kelompok, dan kemudian peserta didik bersaing dalam permainan atas nama timnya melawan kelompok lain untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri. Menurut Rusman (2014) TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pendidik menyajikan materi, dan peserta didik bekerja sama dalam kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran tipe berkelompok dengan jumlah peserta didik 4-5 orang secara heterogen tanpa memandang kemampuan akademis serta

status peserta didik, sehingga apabila salah satu peserta didik tidak mengerti terkait tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya akan membantu menjelaskannya. Penerapan model *teams games tournament* ini juga dikolaborasikan dengan permainan *tournament* yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran, yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

2.4.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki langkah-langkah atau prosedur yang harus dipelajari atau diterapkan pendidik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Hikmah dkk., (2018) langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 4 sampai 5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Pengelompokan peserta didik untuk berdiskusi ditentukan secara heterogen, kelompok ini dibentuk agar peserta didik belajar dan berkerja sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Model pembelajaran *teams games tournament* menekankan pada kerjasama antar kelompok dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Solihah (2016) yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan peserta didik bekerja sama serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk mengerjakan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan pendidik, dan diakhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh peserta didik menguasai materi pelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) menurut Drayatun & Rahmawati (2017) adalah sebagai berikut:

Pendidik menyajikan materi pelajaran. Sebelum peserta didik dibagi ke dalam kelompok, terlebih dahulu pendidik menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidik juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja peserta didik untuk bekerja kelompok (*team*). Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan pendidik. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertugas membantu menjelaskannya, permainan (*games*), pemberian hadiah.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Harry dkk., (2017) langkah-langkah pembelajaran model *Team Game Tournament* adalah pertama, presentasi yang dilakukan pendidik, kedua kelompok belajar, ketiga turnamen, dan yang terakhir penghargaan kelompok. Pembelajaran dengan model TGT menekankan pada setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin dalam Supriyanto (2020), terdapat lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

- a. Presentasi di kelas atau penyajian materi di kelas yang diberikan oleh pendidik.
- b. Tim, pembentukan tim baik untuk belajar kelompok dan mengikuti permainan disusun beranggotakan 4-5 orang.
- c. Permainan (*Game*), permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang disesuaikan dengan materi yang relevan.
- d. Turnamen, turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. *Game* dilaksanakan setelah pendidik memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

- e. Penghargaan Tim (*Team Recognition*), Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya yang diberikan kepada pemenang turnamen permainan.

Penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah kegiatan TGT yang digambarkan oleh Slavin, karena langkah-langkahnya dijelaskan secara rinci sehingga mudah dipahami dan diterapkan. Mengacu pada sintak yang ada maka terdapat lima langkah pembelajaran yang akan dilalui maka langkah-langkah model pembelajaran TGT pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

Aktifitas Pendidik	Aktifitas Peserta Didik
Pendidik menyusun materi pembelajaran dengan sedemikian rupa kemudian dijelaskan kepada peserta didik.	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dengan seksama
Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen.	Peserta didik membentuk kelompok dengan anggota 4-5 orang, sesuai dengan perintah pendidik
Pendidik meminta perwakilan kelompok untuk maju ke depan mengambil soal yang harus dikerjakan peserta didik	Secara perwakilan peserta didik maju ke depan mengambil soal sesuai dengan perintah pendidik, dan kemudian mengerjakan soal yang ada
Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik terkait tournament antar kelompok yang akan dilakukan dengan ketentuan waktu tertentu.	Peserta didik dalam kelompoknya bekerja sama untuk menyelesaikan soal dengan jawaban yang tepat dan sesuai dengan ketentuan waktu yang diberikan.
Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah menjawab dengan tepat dengan cara memberi tepuk tangan, pujian, atau diberikan hadiah.	Setiap kelompok mengapresiasi kelompok yang sudah maju dengan cara memberikan tepuk tangan untuk mereka

Sumber: Slavin dalam Supriyanto (2020)

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Suatu model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam penerapannya, oleh karenanya pendidik harus bisa memilah dan memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Hasanah dkk., (2020) kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan

penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Taniredja dkk dalam Cahyani (2019) memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- b) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi,
- c) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi kecil,
- d) Motivasi belajar peserta didik bertambah,
- e) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik satu dengan yang lain serta dengan pendidik.
- f) Peserta didik bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar dan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Taniredja antara lain:

- a) Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan apabila pendidik tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menurut Susanna (2017) adalah:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Menguasai materi secara mendalam, dengan waktu singkat.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- e) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kemudian kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bagi pendidik dan peserta didik antara lain:

- a) Bagi pendidik
Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat di atasi jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- b) Bagi peserta didik
Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas pendidik adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Pendapat yang selaras dikemukakan juga oleh Adiputra & Heryadi (2021) yang mengemukakan bahwa Model *teams games tournament* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki model ini antara lain: pertama, seluruh peserta didik lebih siap dalam melakukan proses pembelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi peserta didik untuk dapat saling membantu dalam menguasai materi. Kedua, melatih kerjasama yang baik dengan setiap anggota kelompok. Kekurangan dari model *teams games tournament* itu sendiri antara lain semua anggota kelompok mengalami kesulitan. Pendidik mengalami kesulitan dalam membedakan peserta didik.

Hal serupa juga diungkapkan Sembiring dkk., (2020) terkait kelebihan dan kekurangan model *teams games tournament* diantaranya sebagai berikut. Pertama kelebihan model ini yaitu: dapat mengoptimalkan waktu, dan menghargai perbedaan individu, serta meningkatkan semangat belajar yang tinggi pada peserta didik. Adapun kekurangannya yaitu pendidik masih kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dan terdapat peserta didik yang berkemampuan tinggi tidak terbiasa untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* memiliki banyak kelebihan maupun kekurangan. Kelebihannya dapat digunakan untuk

memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir dengan cara pendidik mempersiapkan diri dengan matang, dan membimbing peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi untuk menjadi tutor sebaya peserta didik lain yang belum terlalu pahan terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

2.5 Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Hasan dkk., (2021) yang menyatakan media pembelajaran merupakan media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Naz & Akbar (2008) media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media dalam perspektif pembelajaran adalah pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Adapun menurut Gandana (2019) media merupakan bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi.

Media bisa menunjang mengantarkan informasi dari pendidik kepada peserta didik maupun sebaliknya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Khairani dkk., (2016) yang menyatakan efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran. Menurut Darmadi (2017) pembelajaran dalam proses pendidikan diartikan sebagai sesuatu yang memiliki keterkaitan yang sangat kuat sehingga tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Media pembelajaran mempunyai beberapa

pengertian. Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun menurut Muhson (2010) media pembelajaran pada dasarnya merupakan “perangkat lunak” (*software*) yang berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran menurut Ainina (2014) merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar.

Pengertian media pembelajaran menurut Hamzah dkk., (2022) adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Media pembelajaran dalam perkembangannya saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.5.2 Pengertian Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

Media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah yang mengandung unsur edukasi, menarik serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak. Salah satu bentuk media permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah media permainan *puzzle*. Menurut Mulyaningsih (2020) *puzzle* merupakan salah satu media permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Memainkan permainan *puzzle* peserta didik tidak hanya bermain dengan mediana

saja, tetapi juga dapat mengenal lambang bilangan dan huruf atau simbol yang didajikan dalam *puzzle*. Menurut Astuti (2016) permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar, huruf atau simbol secara benar, dengan melihat dan mencari bentuk, warna, dan juga ukuran atau pasangan.

Word search puzzle merupakan salah satu jenis permainan *puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Word search puzzle* merupakan permainan pencarian kata, sejenis teka-teki dimana telah disediakan huruf-huruf secara acak dengan cara menandai huruf tersebut yang biasanya berbentuk persegi dan persegi panjang dan dapat ditemukan secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Menurut Vitianingsih (2016) *word search puzzle* merupakan sebuah *game*, banyak yang beranggapan bahwa *game* sangat tidak baik dan memberikan pengaruh negatif, faktanya *game* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Defrianto (2015) yang menyatakan *game* dapat memberikan pengarahan dan latihan dalam menyelesaikan suatu masalah serta melatih daya ingat.

Word search puzzle menurut Maulizan dkk., (2017) merupakan permainan kata berupa huruf-huruf dari sebuah kata yang tersebar dalam kotak yang biasanya berbentuk persegi panjang atau persegi, secara singkatnya adalah permainan mencari kosa kata pada kata-kata yang tersebar merupakan permainan pencarian kata dalam dua kategori sejenis teka-teki yang disusun dengan menemukan jawaban secara horizontal dan vertikal maupun diagonal.

Word search puzzle adalah permainan pencarian kata dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah *grid* yang biasanya berbentuk persegi. Bentuk permainan ini yaitu pemain atau peserta didik harus menemukan semua kata yang tersembunyi di dalam persegi tersebut. Kata-kata yang tersembunyi dapat ditemukan secara horizontal, vertikal dan diagonal.

Menurut Garwan & Naniek (2020) strategi umum yang digunakan oleh pemain untuk menyelesaikan *puzzle* ini adalah dengan mencari huruf pertama dari kata yang dicari dalam

kumpulan huruf kemudian mencari huruf kedua yang terletak disebelah kanan, kiri, atas, bawah atau diagonal yang cocok dan seterusnya sampai huruf-huruf yang ditemukan membentuk kata yang dicari. Permainan dapat diselesaikan dengan menerapkan strategi tersebut namun waktu penyelesaian tergantung pada kecepatan dan ketelitian masing-masing pemain karena adanya kesulitan dalam mencari kata-kata yang tersembunyi dalam kumpulan huruf.

Adapun menurut Vossoughi (2009) permainan *word seach puzzle* merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang berupa permainan yang memperkuat tingkat penguasaan konsep ke tingkat yang matang dan mengajak kelas untuk membuat jawaban terhadap petunjuk teka-teki

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *word search puzzle* merupakan permainan pencarian atau menemukan kata, sejenis teka-teki dimana telah disediakan huruf-huruf secara acak dengan cara menandai huruf tersebut yang biasanya berbentuk persegi dan persegi panjang dan dapat ditemukan secara horizontal, vertikal maupun diagonal, dalam permainan ini kata-kata yang tersembunyi sering disediakan oleh pembuatnya. Strategi menemukan kata-kata yaitu dengan melewati *puzzle* kiri ke kanan (atau sebaliknya) dan mencari huruf pertama dari kata (jika kata telah disediakan). Jika daftar kata tidak tersedia, maka cara untuk menemukan kata-kata yaitu dengan membaca baris horizontal ke belakang dan ke depan begitupun dengan vertikal dan diagonal.

2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

Manfaat media pembelajaran dengan jenis *puzzle* menurut Sucahyo & Supriyono (2013) yaitu media *puzzle* dapat menumbuhkan rasa solidaritas, melatih strategi dalam bekerja sama antar peserta didik, dan lain sebagainya. Media *puzzle* membuat peserta didik belajar dan berfikir untuk memadukan atau merangkai potongan-potongan gambar, huruf, atau simbol lainnya sehingga menjadi suatu yang padu atau

bertujuan. Selain itu, peserta didik juga dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Media *puzzle* juga melatih kesabaran anak dan melatih daya konsentrasi anak dalam melaksanakan permainan. *Puzzle* juga memiliki manfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.

Pembelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan dan sesuai akan bermanfaat dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Akhmad dkk., (2022) manfaat media *word search puzzle* adalah dapat membantu peserta didik memahami konsep dan meningkatkan sikap peserta didik.

Hal tersebut sudah dibuktikan oleh hasil penelitian Vossoughi (2009) permainan *word search puzzle* dinilai efektif dalam membantu peserta didik merasa senang dan tertarik terhadap suatu materi. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan soal, para peserta didik akan berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga muncul niat untuk selalu berpikir. Pembelajaran dengan permainan diharapkan mampu memupuk minat terhadap pembelajaran tanpa takut untuk mencoba.

Adapun menurut Nurhalifah dkk., (2020) penggunaan media *word search puzzle* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik.

Penggunaan media *word search puzzle* mengajak peserta didik untuk berkompetisi dalam permainan. Adanya media permainan dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, serta dapat mengarahkan peserta didik dalam suasana belajar sehingga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Belajar sambil bermain tidaklah selalu berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penyajian materi yang melibatkan peserta didik aktif dalam belajar dan berdiskusi mampu memberi kontribusi pada peningkatan daya ingat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta berprestasi.

2.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Word Search Puzzle*

Puzzle dan *games* merupakan media untuk memotivasi karena *puzzle* memberikan tantangan yang biasanya dapat diselesaikan dengan baik. Menurut Adenan (2012) *puzzle* dan permainan dalam pengajaran bahasa memerlukan beberapa syarat, diantaranya:

- 1) Kosakata dan struktur kalimat harus dalam susunan yang terkontrol sehingga tantangan yang ditawarkan dapat ditemukan.
- 2) Fokusnya harus pada bahasa. Peserta didik harus dapat menggunakan bahasa dengan baik.
- 3) *Puzzle* dan permainan harus menawarkan banyak kesempatan pada peserta didik untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosakata.

Langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *word search game* ini menurut Garwan & Naniek (2020) mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kerangka *word search puzzle* beserta kosa kata,
- 2) Menjelaskan peraturan permainan
- 3) Membagi beberapa kelompok secara heterogen
- 4) Membagi kerangka *word search puzzle*
- 5) Memberikan batasan waktu
- 6) Mengerjakan *word search puzzle* dengan menerapkan peraturan permainan yang telah diberikan,
- 7) Mengoreksi hasil pekerjaan
- 8) Pemberian nilai dan
- 9) Pemberian hadiah bagi pemenang. atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Penggunaan media *word search* dalam pembelajaran menurut Hasanah dkk (2023) yaitu diawali dengan pendidik memperlihatkan dan mengenalkan media *word search* yang telah disiapkan, peserta didik mengamati media *word search*, peserta didik mengerjakan *word search* sesuai waktu yang ditentukan. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik seperti bintang pada jawaban yang benar dan tepat waktu, kemudian pendidik memberikan hadiah bagi yang mendapat bintang 10 atau poin sempurna.

Adapun cara menggunakan media *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang peserta didik.
- 2) Peserta didik duduk sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Pendidik membagikan kertas yang berisikan teka-teki *word search puzzle*.
- 4) Pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan teka-teki *word search puzzle* secara berkelompok.
- 5) Jika semua kelompok telah menyelesaikan mengerjakan pendidik kemudian memberikan evaluasi atas pekerjaan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media *word search puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan pendidik sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pengalaman berbeda kepada peserta didik. Melalui media *word search puzzle* pendidik dapat melatih peserta didik dalam ketelitian, ketekunan, dan kecepatan dalam menemukan susunan kata dalam kumpulan huruf-huruf. Kemudian media ini juga akan memacu peserta didik untuk mengetahui dan memahami terkait materi pembelajaran yang disajikan, karena jika peserta didik tidak memahami kata kuncinya maka peserta didik tidak dapat menemukan kata tersembunyi yang terdapat di dalam *word search puzzle*.

2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

Word search puzzle merupakan media berbasis permainan yang bersifat menyenangkan, serta dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media permainan ini juga memberikan rasa persaingan untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dan memotivasi peserta didik mengulang permainan dengan antusias.

Menurut Usman dkk., (2021) *word search puzzle* membantu peserta didik memahami konsep, karena dengan menjawab dan mengerjakan soal *word search puzzle*, para peserta didik akan berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga muncul niat untuk selalu berpikir dan juga karena pada media ini peserta didik dituntut menemukan kata tersembunyi yang sesuai dengan materi sehingga peserta didik harus mengetahui dan menguasai materi agar peserta didik dapat menemukan kata tersembunyi tersebut.

Beberapa keunggulan dari media *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) diantaranya adalah kemudahan dalam membuatnya. Pendidik dapat membuat sendiri media ini. Biaya untuk membuatnya juga murah, hanya bermodal kertas dan pena saja, namun jika ingin hasilnya lebih baik bisa dengan bantuan komputer. Penggunaannya, media ini juga tidak memerlukan listrik, sehingga bisa dipakai kapan saja, berbeda halnya dengan media lain seperti media *powerpoint* misalnya, hanya bisa digunakan ketika ada aliran listrik. Ketika listrik padam media ini tidak dapat difungsikan. Penggunaan media *word search puzzle* dalam pembelajaran akan mengajarkan pada peserta didik tentang ketelitian dan ketekunan dalam belajar. Peserta didik dalam memainkan media ini tentunya membutuhkan ketelitian dan ketekunan, karena mencari atau menemukan kata dalam kumpulan huruf-huruf tidak mudah. Media berbasis permainan ini juga mengajarkan kerjasama antar anggota kelompok, mereka bisa saling membagi tugas untuk mencari kata-kata yang telah ditentukan.

Setiap media pastinya juga memiliki sebuah kelemahan tersendiri. Kekurangan *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) adalah kata yang kita masukan tidak bisa terlalu banyak atau panjang. Ketika peserta didik merasa bingung dan tidak bisa menjawab akan berpengaruh pada konsentrasi serta kesabaran ataupun emosi peserta didik yang labil, hal tersebut akan berpengaruh terhadap minat mereka. Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentunya setiap media memiliki kelebihan serta kekurangan masing-masing, oleh karenanya sebagai seorang pendidik penting baginya untuk mempertimbangkan dan merencanakan pembelajaran dengan matang yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masing-masing, baik dalam pemilihan media ataupun dalam penerapannya di dalam kelas.

2.6 Hakikat Bahasa Indonesia

2.6.1 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa digunakan manusia sebagai alat komunikasi sosial berupa simbol bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia. Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya didalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa menjadi

alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain serta sebagai perantara dalam berpikir. Menurut Ali (2020) melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan dan menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain, dimana lingkup bahasa juga tidak hanya terdiri dari bahasa lisan atau bahasa tertulis.

Hal ini selaras dengan pendapat Noermanzah (2019) yang menyatakan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi bermakna bahwa bahasa merupakan deretan bunyi yang bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna, konvensional, unik, universal, produktif, bervariasi, dinamis, manusiawi, dan alat interaksi sosial yang menggantikan individual dalam menyatakan sesuatu atau berekspresi kepada lawan tutur dalam suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi dan identitas penuturnya.

Bahasa digunakan sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi antar sesama. Adapun menurut Nurfitriana (2017) bahasa digunakan sebagai sarana berpikir ilmiah, menyampaikan pendapat, mengutarakan perasaan, dan berinteraksi dengan masyarakat bahasa. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam berinteraksi dengan sesama adalah bahasa Indonesia. Menurut Moeslim dkk., (2023) bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi dan bahasa persatuan RI, artinya penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama yang umumnya digunakan pada kehidupan sehari-hari baik dalam bekerja, bermain, dan kegiatan lainnya. Kedudukan bahasa Indonesia tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal khusus Bab XV, pasal 36 mengenai kedudukan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa bahasa Negara ialah bahasa Indonesia. Menurut Farhrohman (2017) ada dua macam kedudukan bahasa Indonesia. Pertama, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional sesuai dengan sumpah pemuda 1928. Kedua, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Negara sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa bahasa merupakan alat komunikasi bermakna baik berupa lambing atau

simbol bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi antar sesama makhluk sosial. Bahasa digunakan sebagai sarana berfikir, menyampaikan perasaan dan pendapat, serta digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahasa Indonesia sendiri merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bermain, bekerja ataupun dalam berkomunikasi dikegiatan lainnya.

2.6.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Farhrohman (2017) pembelajaran merupakan serangkaian proses perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan kegiatan saling berinteraksi antara pendidik dan peserta didik yang berorientasi pada satu tujuan yang sama sebagai tolak ukur keberhasilan. Menurut Linggasari & Endi (2022) bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, khususnya dalam belajar mengakses informasi baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik di sekolah dasar. Menurut Rahmanida dkk., (2022) pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan peserta didik. Pembelajaran bahasa juga harus dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai dan pengetahuan yang dinilainya. Pentingnya pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi

dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan bangsa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Anna (2016) hakikat pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses belajar memahami dan memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai keperluan komunikasi keilmuan, kesastraan, dunia pekerjaan, dan komunikasi sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan pendapat Nurasih (2021) yang mengatakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastranya sesuai dengan situasi dan tingkat pengalaman peserta didik sekolah dasar. Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana dalam mempelajari dan memaknai bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan dan digunakan sebagai jati diri kita dalam kehidupan sehari-hari baik dalam tingkat akademis maupun masyarakat.

2.6.3 Aspek Kemampuan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan dalam semua tingkat tataran pendidikan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap pada peserta didik. Tujuan

pembelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan pada empat keterampilan yang harus dikembangkan pendidik kepada peserta didiknya.

Menurut Mulyati (2021) keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, seperti yang tampak pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau memproduksi bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis.

Keterampilan bahasa Indonesia yang harus dikuasai peserta didik terdapat empat keterampilan. Menurut Ali (2020) keterampilan berbahasa yang terdapat dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan berbahasa yang harus dicapai peserta didik juga diungkapkan oleh Dewi (2023) yang menyebutkan ada empat keterampilan yang harus diajarkan kepada peserta didik yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Eka (2023) yang menyatakan, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki empat komponen pencapaian yang meliputi kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Yanti & Rio (2018) yang menyatakan keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan bahasa Indonesia yang ingin diajarkan agar dikuasai peserta didik adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca.

2.7 Hasil Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

- 1) Alfira, Alyannida, dan Harlinda (2022) Universitas Negeri Malang, Malang. Judul penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Peserta Didik SD. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model TGT terhadap nilai peserta didik pada mata pelajaran IPA dan terdapat perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV antara kelas yang menggunakan model TGT dengan yang tidak. Persamaan penelitian yang dilaksanakan Alfira dan Syofyan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu model *teams games tournament* dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar, sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media berupa *word search puzzle* dan hasil belajar yang diukur pada mata pelajaran yang berbeda yaitu bahasa Indonesia.
- 2) Rosidah, dan Purwono (2022) dari Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, tentang Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup di MI Setia Bhakti Trawas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari rata-rata 54,25 menjadi 77,25. Kemudian melalui uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan uji independent sample t test diperoleh $0,002 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran inkuiri berbantuan media *word search puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian yang dilaksanakan

Rosidah, dan Purwono dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah penggunaan media yang digunakan yaitu berupa *word search puzzle* dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya dalam terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

- 3) Nurhalifah, Nurdiah, & Muthmainnah (2020) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Kupang tentang efektivitas media pembelajaran *Word Search Puzzle* dalam meningkatkan daya ingat peserta didik pada materi ekosistem kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang Tahun ajaran 20218/2019, dapat diketahui bahwa tingkat kesuksesan media pembelajaran *Word Search Puzzle* yang dipakai didalam media pembelajaran berdampak pada peningkatan daya ingat peserta didik dalam memahami materi ekosistem hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* meningkat dari 41,76% menjadi 79,04% dengan nilai kriteria indeks *N-Gain* sebesar 0,65 (sedang). Persamaan penelitian yang dilaksanakan Nurhalifah, Lestari, & Yusuf dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah penggunaan media yang digunakan yaitu berupa *word search puzzle*, sedangkan perbedaannya dalam terletak pada hasil belajar dan daya ingat peserta didik.
- 4) Hamdani, Mawardi, dan Wardani (2019) dari PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Dari hasil penelitin ini dibuktikan adanya peningkatan dengan data pada pra siklus nilai rata-rata keterampilan kolaboasi dari 61,81 meningkat pada siklus 1 nilai rata-rata menjadi 67,27 dan lebih meningkat lagi pada siklus 2 nilai rata-rata menjadi 83,18. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT didalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaboasi dan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian yang dilaksanakan Hamdani, Mawardi, dan Wardani dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah

penggunaan model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament*, sedangkan perbedaannya dalam terletak pada variabel terikatnya dan media pembelajaran yang digunakan.

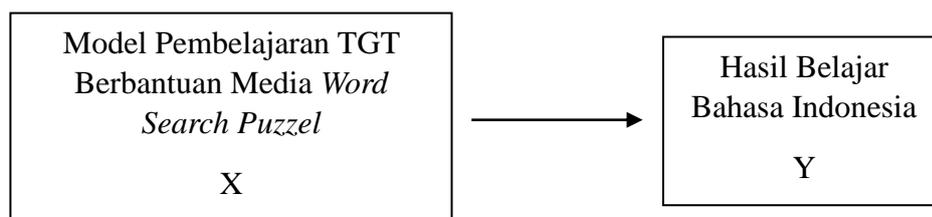
- 5) Adiputra dan Heryadi (2021) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, tentang Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini dilihat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Adiputra dan Heryadi dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu model *teams games tournament* dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait mata pelajaran yang diambil dan media pembelajaran yang digunakan.
- 6) Afifah (2020) dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, tentang Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat menyusun kalimat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas V SD Al-Azhar Kedunggalur. Hal tersebut dapat di buktikan dengan hasil analisis varians untuk hipotesis pertama diperoleh F_{hitung} sebesar 306,048 dengan signifikansi sebesar 0,000. Karena harga signifikansi dari F_{hitung} untuk model pembelajaran lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model TGT dengan tingkat menyusun kalimat peserta didik. Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh

Afifah dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu model *teams games tournament* dan mata pelajaran yang diambil yaitu bahasa Indonesia. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait variabel terikat yaitu hasil belajar dan kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia, serta media pembelajaran yang digunakan

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir digunakan peneliti untuk membantu memusatkan penelitiannya dan memahami hubungan variabel. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016) yang menyatakan kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Pembelajaran lebih efektif jika menggunakan model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat masalah yang ditemukan, antara lain hasil belajar bahasa Indonesia masih rendah, media pembelajaran yang diterapkan pendidik belum bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran membosankan, dan peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran yang bersifat bacaan atau literasi. Ketercapaian hasil belajar yang maksimal tentunya membutuhkan suatu pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, selain itu mengingat anak sekolah dasar sedang usia bermain maka dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan kelompok dan dikombinasikan dengan permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen. Langkah-langkah dan aktivitas TGT adalah penyajian materi, belajar kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim. Melalui permainan *turnament* antar kelompok dapat membuat peserta didik berpikir kritis, cermat dan kreatif serta aktif berdiskusi untuk

memecahkan masalah secara bersama. Kemudian dalam penerapan model *team game tournament* ini juga akan berbantuan sebuah media pembelajaran bernama *word search puzzle* yang akan melatih peserta didik dalam ketelitian, kecermatan, dan kesabarannya dalam mencari atau menemukan kata tersembunyi, sehingga diharapkan model pembelajaran TGT berbantuan *word search puzzle* akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Kerangka pikir penelitian

Keterangan:

- X = Variabel bebas
 Y = Variabel terikat
 —————> = Pengaruh

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian menurut Rawambaku (2015) didefinisikan sebagai suatu jawaban dengan sifat sementara terhadap masalah penelitian dan untuk mengetahui kebenarannya, wajib dilakukan uji secara empiris. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah:

- 1) Terdapat pengaruh pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia
- 2) Terdapat perbedaan pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) “Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle* (X) dan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik (Y). Kemudian untuk subjek penelitian ialah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang berbentuk *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel (X) model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle* dan variabel (Y) hasil belajar bahasa Indonesia. Desain *nonequivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Tetapi, kelompok kontrol dalam penelitian ini tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Langkah awal dalam desain penelitian yang dilakukan yaitu peneliti menentukan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan penilaian tengah semester tahun pelajaran 2023/2024. Kemudian peneliti akan melakukan *pretest* untuk menilai pengetahuan awal peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Selanjutnya peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran, dimana kelas eskperimen akan mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *word search puzzle*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran TGT berbantuan media *word search puzzle*), kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes akhir yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah diberi perlakuan (*treatment*) model pembelajaran TGT. Perbandingan antara kedua nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menunjukkan pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan. Desain penelitian *nonequivalent control group* menurut Sugiyono (2017) dapat digambarkan sebagai berikut.

O₁	X	O₂
O₃	X	O₄

Gambar 3. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- Q₁ = *Pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle*
- Q₂ = *Posttest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle*
- Q₃ = *Pretest* kelompok kontrol
- Q₄ = *Posttest* kelompok kontrol
- X = Perlakuan (menerapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle* di dalam pembelajaran kelompok eksperimen)

Sumber: Sugiyono (2017)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidodadi, beralamatkan Jl. Sidodadi, Sidodadi, Kec. Sekampung, Kab. Lampung Timur, Lampung 34382.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2017) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi yang berjumlah 35 peserta didik.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidodadi

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
V A	7	11	18
V B	5	12	17
Jumlah	12	23	35

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi tersebut. Ada beberapa teknik sampling yang dapat digunakan dalam penelitian, akan tetapi dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) sampling jenuh adalah

teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Pada kelas V SD 1 Negeri Sidodadi hanya terdapat dua kelas, maka sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 35 peserta didik. Pada kelas V A yang terdiri dari 18 peserta didik akan dijadikan kelas kontrol, sedangkan kelas V B yang terdiri dari 17 peserta didik akan dijadikan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan terkait penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas V A karena kelas ini sudah memiliki hasil belajar dalam ranah yang baik dan kelas eskperimennya adalah kelas V B karena hasil belajar di kelas V B masih rendah atau banyak yang belum tuntas.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Tahap Pendahuluan

3.4.1.1 Menentukan lokasi penelitian yaitu SD Negeri 1 Sidodadi

3.4.1.2 Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah

3.4.1.3 Menentukan waktu pelaksanaan penelitian pendahuluan yaitu tanggal 27 September 2023 di SD Negeri 1 Sidodadi.

3.4.1.4 Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan menggunakan metode wawancara, kemudian melakukan pengamatan terkait bagaimana kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

3.4.1.5 Mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan menentukan mana kelas eksperimen dan kontrol.

3.4.2 Tahap Perencanaan

3.4.2.1 Menyusun modul ajar kelompok eksperimen (Kelas V B SD Negeri 1 Sidodadi) dan kelompok kontrol (Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi).

3.4.2.1 Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.

- 3.4.2.2 Membuat media pembelajaran *word search puzzle*.
- 3.4.2.3 Peneliti melakukan uji instrument, yang akan dilakukan di SD Negeri 3 Sidodadi. Peneliti memilih sekolah tersebut karena memiliki kemiripan karakteristik dengan sekolah yang akan diteliti, baik dari peserta didik atau keadaan sekolahnya, serta dikarenakan jaraknya yang dekat antar ke dua sekolah tersebut.
- 3.4.2.4 Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.4.3 Tahap Pelaksanaan

- 3.4.3.1 Melaksanakan *pretest* (tes awal) pada kelompok eksperimen (Kelas V B SD Negeri 1 Sidodadi) dan kelompok kontrol (Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi).
- 3.4.3.2 Melaksanakan pembelajaran kelompok eksperimen (Kelas V B SD Negeri 1 Sidodadi) dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *word search puzzle*. Sedangkan kelompok kontrol tidak diterapkan perlakuan.
- 3.4.3.3 Melaksanakan *posttest* (tes akhir) pada kelompok eksperimen (Kelas V B) dan kelompok kontrol (Kelas V A).

3.4.4 Tahap Pengolahan Data

- 3.4.4.1 Pada tahap ini peneliti mengelolah dan menganalisis data yang telah didapatkan berdasarkan penelitian yang dilakukan, baik itu data dari nilai *pretest* ataupun nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
- 3.4.4.2 Menyimpulkan dan menyusun laporan hasil penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependant*), berikut variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.2 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle* yang dilambangkan dengan X.

3.5.3 Variabel Terikat (*Dependant*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar bahasa Indonesia yang dilambangkan dengan Y.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.2 Definisi Konseptual Variabel

3.6.1.1 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif tipe berkelompok dengan jumlah peserta didik 4 sampai 5 orang secara heterogen tanpa memandang kemampuan akademis serta status peserta didik, yang nantinya bermain dalam tournament antar kelompok. Sedangkan media pembelajaran *word search puzzle* merupakan media pembelajaran visual pencari kata dalam kumpulan huruf yang bisa ditemukan baik secara vertical, horizontal, maupun diagonal. Melalui model dan media pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih aktif dan semangat dalam belajar serta menyukai mata pelajaran dalam bentuk literasi.

3.6.1.2 Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperolehnya selama proses

pembelajaran di sekolah yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sosialnya. Hasil belajar diindikasikan sebagai bukti pencapaian dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif atau pengetahuan saja, karena kemampuan penguasaan materi peserta didik akan dilihat berdasarkan tes dengan mengerjakan soal yang diberikan dan disiapkan oleh peneliti.

3.6.3 Definisi Operasional Variabel

3.6.2.1 Model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *word search puzzle* adalah pembelajaran yang dirancang pendidik dengan mengkolaborasikan antara permainan tournament dengan menemukan kata yang terdapat pada media, dimana peserta didik dibagi menjadi 4-5 orang tiap kelompok secara heterogen untuk belajar sambil bermain mendapatkan skor. Kelas yang diberikan perlakuan model *teams games tournament* berbantuan media *word search puzzle* merupakan kelas eksperimen, yang pada pembelajarannya menggunakan langkah-langkah tertentu sampai akhir pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang dilalui antara lain: pertama pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Kedua, pendidik menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ketiga untuk memperdalam penyajian materi, pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Keempat pelaksanaan tournament antar kelompok dibantu media *word search puzzle*. Kelima, penghargaan terhadap kelompok yang unggul.

3.6.2.2 Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan nilai yang diukur berdasarkan *postest* yang diberikan pendidik kepada peserta didik, karena hasil belajar yang diukur berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran

atau dalam ranah kognitifnya saja setelah diberikan perlakuan oleh pendidik. Hasil belajar peserta didik dikatakan meningkat apabila hasil *posttest* peserta didik lebih tinggi dari pada hasil *pretest* diawal pembelajaran. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan tes objektif yang dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes objektif yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan sedangkan *posttest* adalah tes objektif yang dilakukan setelah diberikan perlakuan oleh peneliti. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa tes objektif dengan bentuk pilihan jamak.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan haruslah relevan dengan penelitian yang dilakukan, agar hasil penelitian yang dihasilkan ajeg serta dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes, dan non tes.

3.7.2 Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik tes. Menurut Arikunto (2014) menyatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan baik setelah ataupun sebelum menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle*. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar bahasa Indonesia bersifat kognitif berupa lembar tes berbentuk *multiple-choice* (pilihan jamak) yang diberikan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi.

3.7.3 Teknik Non Tes

3.7.2.1 Observasi

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu observasi. Menurut Arikunto (2014) observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 1 Sidodadi dengan bantuan lembar penilaian terkait bagaimana aktivitas pembelajaran peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media *word search puzzle*.

3.7.2.2 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi. Menurut Arikunto (2014) mengemukakan dokumentasi adalah mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang diperlukan berupa catatan ataupun dokumen baik yang tertulis maupun yang berbentuk elektronik. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data yang bersifat dokumenter seperti data peserta didik, data hasil belajar, profil sekolah, dan data pendidik, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidodadi.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

3.8.1.1 Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis tes yang terdiri dari pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik khususnya pada hasil belajar bahasa Indonesia. Tes dalam penelitian ini terdiri dari

dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

CP	Indikator Soal Terkait Materi	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Setelah Valid
Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informasional, serta menuliskan teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur.	• Peserta didik mampu menunjukkan kata sifat.	C 2	2,3,4,18	2,3
	• Peserta didik dapat menentukan persamaan kata (sinonim) dan lawan kata (antonim)	C 3	9,10,11, 15,16	7,10,11
	• Peserta didik dapat menentukan kata sifat yang terdapat pada sebuah kalimat.	C 3	23, 25	14
	• Peserta didik dapat mendeskripsikan makna kata sifat.	C 2	1,6, 19	1,5
	• Peserta didik dapat memilih bentuk kata sifat dengan penambahan kata berimbuhan pedengan tepat.	C 4	5,7,8	4,6
	• Peserta didik dapat menganalisis gambar yang berkaitan dengan penggunaan kata sifat.	C 4	17	12
	• Peserta didik mampu menganalisis bacaan terkait penggunaan kata sifat dengan tepat.	C 4	21,22,24	13,15
	• Peserta didik mampu melengkapi kalimat majemuk setara dengan menggunakan kata hubung yang tepat	C 3	12,13,14	8,9
Jumlah			25	15

Sumber: peneliti

3.8.1.2 Instrumen Non-tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang dibutuhkan berupa data jumlah kelas dan peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan mengenai data dalam proses pembelajaran terkait penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *word search puzzle*.

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas peserta didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Pendidik menyampaikan materi pembelajaran	Memperhatikan penjelasan materi dan aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
Membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya sesuai intruksi pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
Berdiskusi menjawab pertanyaan berbantuan media <i>word search puzzle</i>	Berkontribusi aktif dalam berdiskusi untuk mengerjakan tugas berbantuan <i>media word search puzzle</i> yang diberikan.	Observasi	<i>Checklist</i>
Mengadakan <i>tournament</i> dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan serta <i>media word search puzzle</i>	Bekerjasama dengan teman kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>tournament</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang berprestasi	Merespon penghargaan	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: analisis peneliti

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
Memperhatikan penjelasan materi dan aktif merespon pendidik	Peserta didik tidak memperhatikan dan merespon pendidik sama sekali	Peserta didik hanya sesekali memperhatikan dan tanpa merespon pendidik.	Peserta didik cukup memperhatikan dan merespon pendidik.	Peserta didik memperhatikan dan merespon aktif pendidik
Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya sesuai intruksi pendidik	Peserta didik tidak berkumpul ke dalam kelompoknya dengan tertib.	Peserta didik berkumpul ke dalam kelompoknya dengan bermain	Peserta didik berkumpul ke dalam kelompoknya sedikit bermain	Peserta didik berkumpul ke dalam kelompoknya dengan tertib
Berkontribusi aktif dalam berdiskusi dan mengerjakan tugas berbantu <i>media word search puzzle</i> yang diberikan.	Peserta didik sama sekali tidak berkontribusi aktif dan tidak mengerjakan tugas.	Peserta didik berkontribusi sesekali dan tidak mengerjakan tugas.	Peserta didik cukup berkontribusi aktif dan tidak mengerjakan tugas.	Peserta didik berkontribusi aktif dan selalu mengerjakan tugas.
Bekerjasama dengan teman kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>tournament</i>	Peserta didik tidak mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	Peserta didik sangat baik dalam bekerja sama dengan kelompoknya saat menjawab pertanyaan
Mengapresiasi penghargaan yang diberikan pendidik kepada peserta didik	Peserta didik sama sekali tidak mengapresiasi penghargaan yang diberikan pendidik.	Peserta didik sedikit mengapresiasi penghargaan yang diberikan pendidik.	Peserta didik sudah mengapresiasi penghargaan yang diberikan pendidik.	Peserta didik sangat baik dalam mengapresiasi penghargaan yang diberikan pendidik.

Sumber: analisis peneliti

3.9 Uji Persyaratan Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas Soal

Tes yang diberikan kepada peserta didik harus memiliki kualitas yang baik. Arikunto (2014) mengemukakan bahwa tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur apabila memenuhi persyaratan tes, yaitu valid, reliable, objektif, praktis, dan ekonomis. Tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dan dikatakan reliable apabila dapat dipercaya dan konsisten. Validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* menurut Arikunto (2014) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- N = Jumlah reponden
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 7. Hasil Validitas Butir Soal Tes

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0.477	0.433	Valid	Dapat Digunakan
2	0.554	0.433	Valid	Dapat Digunakan
3	0.451	0.433	Valid	Dapat Digunakan
4	0.295	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
5	0.735	0.433	Valid	Dapat Digunakan
6	0.501	0.433	Valid	Dapat Digunakan
7	0.434	0.433	Valid	Dapat Digunakan
8	0.379	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
9	0.284	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
10	0.271	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan

Tabel Lanjutan Hasil Validitas Butir Soal Tes

11	0.468	0.433	Valid	Dapat Digunakan
12	0.365	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
13	0.617	0.433	Valid	Dapat Digunakan
14	0.686	0.433	Valid	Dapat Digunakan
15	0.617	0.433	Valid	Dapat Digunakan
16	0.438	0.433	Valid	Dapat Digunakan
17	0.479	0.433	Valid	Dapat Digunakan
18	0.144	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
19	0.315	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
20	0.181	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
21	0.631	0.433	Valid	Dapat Digunakan
22	0.428	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan
23	0.439	0.433	Valid	Dapat Digunakan
24	0.517	0.433	Valid	Dapat Digunakan
25	0.302	0.433	InValid	Tidak Dapat Digunakan

Sumber: hasil penelitian 2024

Berdasarkan tabel 7, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 15 soal yaitu soal nomor 1,2,3,5,6,7,11,13,14, 15,16,17,21,23, 24, kemudian terdapat 10 soal yang tidak valid sehingga tidak dapat digunakan peneliti yaitu soal nomor 4,8,9,10,12,18,19, 20,22, 25. Jadi jumlah soal yang digunakan dalam penelitian adalah 15 soal valid yang peneliti gunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.9.2 Uji Reliabilitas Soal

Instrumen yang reliable adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mencari uji reliabilitas soal, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menurut Arikunto (2014) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Nilai reliabilitas yang dicari
- n = Jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir
- σ_t^2 = Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas dihitung secara manual atau menggunakan program excel, dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No	Nilai Realibilitas	Kategori
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,83$ untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien realibilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari soal yang mudah ke soal yang sulit. Pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti dikemukakan Arikunto (2014) yaitu:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = Tingkat kesukaran
- B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar
- JS = Jumlah seluruh peserta didik sebagai peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 10 berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	2,3,6,10,12,14,17,21	8
2	Sedang	1,4,5,7,8,11,13,19,23,24,25	11
3	Sukar	9,15,16,18,20,22	6

Sumber: penelitian 2024

Berdasarkan table 10, diketahui analisis uji taraf kesukaran soal yang diperoleh terdapat 8 soal dalam taraf mudah, kemudian terdapat 11 soal dalam taraf sedang dan 6 soal dalam taraf mudah (lampiran 19, halaman 147). Proporsi kesukaran soal menurut Fatimah dan Khairuddin (2019) paling tidak jumlah antara soal mudah dan sukar dalam perbandingan lurus yang realatif sama, dan soal mudah jumlahnya 50% dari keseluruhan soal. Setelah menguji taraf kesukaran peneliti menggunakannya sebagai soal *pretest* dan *posttes*.

3.9.4 Uji Daya Pembeda

Daya beda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya beda soal digunakan untuk melihat butir soal yang berkriteria baik, cukup maupun tidak baik. Menguji daya beda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus untuk menghitung daya beda soal menurut Arikunto (2014) adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} \quad \text{atau} \quad P_A - P_B$$

Keterangan:

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 11. Klasifikasi Daya Bada Soal

No	Indeks Daya Bada	Klasifikasi
1	0,00 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2014)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Hasil Uji Daya Bada Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	4,8,9,18,20,25	6
2	Cukup	3,6,10,11,12,14,16,17,19,21,22	11
3	Baik	1,2,7,13,15,23,24	7
4	Baik Sekali	5	1

Sumber: penelitian 2024

Berdasarkan table 12, diketahui analisis uji daya beda soal yang diperoleh terdapat 6 soal dalam kategori jelek, kemudian terdapat 11 soal dalam kategori cukup dan 7 soal dalam kategori baik, serta terdapat 1 soal dalam kategori baik sekali (lampiran 18, halaman 146). Setelah menguji daya beda soal peneliti menggunakan soal dalam kategori cukup sampai sangat baik saja sebagai soal *pretest* dan *posttes* sedangkan soal dalam kategori jelek didrop dari daftar soal, hal ini dikarenakan soal dengan kategori jelek memiliki daya pembeda yang lemah sekali, sehingga jika digunakan tidak dapat menjadi penentu mana peserta didik yang kurang mampu atau tidak tahu dengan peserta didik yang mampu.

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah dipahami. Pada penelitian ini terdapat dua jenis uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan homogenitas, penjelasannya yaitu sebagai berikut:

3.10.1 Teknik Analisis Data

3.10.1.1 Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *word search puzzle* menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik menurut Purwanto (2011) diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- N : Nilai
 R : Jumlah skor yang diperoleh
 SM : Skor maksimum
 100 : Bilangan tetap

Tabel 13. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup aktif
4	50	Kurang aktif

Sumber: Aqib (2010)

3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data

3.10.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi – Kuadrat* (X^2), menurut Muncarno (2017) yaitu sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-Kuadrat/ normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila:

$X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal

$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ hi maka tidak berdistribusi normal

3.10.3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians sampel yang akan diperbandingkan itu homogen atau tidak. Varians adalah standar deviasi yang dikuadratkan. Syarat uji homogenitas yaitu pada sampel terdapat varians terbesar dan terkecil. Rumus uji homogenitas menurut Muncarno (2017) menggunakan uji-F pada taraf $\alpha = 5\%$ atau 0,05 adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Hasil nilai F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_o diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_o ditolak atau data bersifat heterogen.

3.10.3.3 Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variable terikat dan variable bebas memiliki pengaruh yang linear atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Rumus uji linearitas

yaitu dengan Uji-F menurut Riduwan (2014) sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan :

F_{hitung} = Nilai Uji F_{hitung}

RJK_{TC} = Rata-rata Jumlah Kuadrat

RJK_E = Rata-rata Jumlah Kuadrat *Error*

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya data berpola linier, dan

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linier.

3.10.3 Uji Hipotesis Penelitian

3.10.3.1 Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis berfungsi untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana. Rumus regresi linier sederhana yang digunakan menurut Muncarno (2017) yaitu sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Secara teknis untuk mencari rumus a dan b yaitu:

$$a = \frac{\Sigma y - b \Sigma x}{n}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Sumber: Muncarno 2017

Keterangan:

- \hat{Y} = Subjek variable terikat yang diprediksikan.
- n = Jumlah data
- a = Nilai konstan harga Y jika X = 0
- b = Angka arah atau koefisiensi regresi
- X = Variabel bebas

Hipotesis pengaruh yang akan diujikan pada penelitian ini adalah:

- Ha : Terdapat pengaruh pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.
- Ho : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

3.10.3.2 Uji t-tes

Setelah dilakukan uji prasyarat data, maka uji hipotesis yang digunakan adalah dengan uji t, dengan rumus statistik sebagai berikut.

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

- \bar{x}_1 = rata-rata data pada sampel 1
- \bar{x}_2 = rata rata data pada sampel 2
- n_1 = jumlah anggota sampel 1
- n_2 = jumlah anggota sampel 2

Sumber: Muncarno 2017

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,005$ maka kaidah keputusannya yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Hipotesis perbedaan yang akan diujikan pada penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat perbedaan pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

H_o : Tidak terdapat perbedaan pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

3.10.3.3 Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus untuk uji *N-Gain* yaitu sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 14. Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai <i>N-gain</i>	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto (2014)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dengan rincian sebagai berikut.

1. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dengan memperoleh $F_{hitung} = 15,66 > F_{tabel} = 4,54$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Data perhitungan hasil uji t-tes juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dengan memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} 2,146$ sedangkan t_{tabel} yang didapatkan 2,042 berdasarkan taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan *posttest* kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa, terdapat pengaruh dan perbedaan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengkoordinasikan pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan koaboratif baik dalam menggunakan media ataupun model pembelajaran agar lebih bervariasi, dimana salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* yang dapat melatih kemampuan peserta didik diiringi dengan sebuah permainan.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam mendesain kegiatan pembelajaran baik dalam penggunaan model ataupun media yang mereka minati sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Peserta Didik

Diharapkan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjadi termotivasi kembali dalam kegiatan pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* maupun media visual *word search puzzle* dalam jenjang kelas maupun mata pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran yang dilakukan juga bisa menggunakan model pembelajaran yang sejenis, selain itu materi yang dipilih juga bisa lebih luas lagi selain materi yang telah peneliti teliti. Media pembelajaran yang digunakan juga bisa menggunakan media pembelajaran lain yang telah disesuaikan. Selain itu pengaturan waktu dan persiapan materi juga harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. 2017. Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan, Jurusan Tarbiyah Stain Watampone*, 11(2), 225–238.
- Adenan, F. 2012. *Puzzles and Games for Student of English*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Afifah, U. U. 2020. Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1-12.
- Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. 2022. The Effect of Word Search Puzzle Games In Cooperative Learning Type of TGT (Teams Games Tournament) Toward Class X SMA Negeri 1 Baraka Hydrocarbon Subject Matter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3(3), 144–152.
- Alfira, Alyannida, & Harlinda, S. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Siswa SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 7(1): 177-183.
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 3(1), 35–44.
- Andari, E. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65-79.
- Anna, H. 2016. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Multibudaya. *Jurnal Al- Ta'dib*, 9(2), 76–91.
- Arikunto, S. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Aryani, N., & Molli W. 2021. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Astuti, Y. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Z. 2010. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Cahyani, N. 2019. Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV. *Basic Education*, 8(5), 465–476.
- Dafit, F., Siti, Q. A., & Leny, J. L. 2023. Belajar Dan Pembelajaran di SD. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, L. A., Fine, R., & Sunan, B. 2019. Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Defrianto., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. 2015. Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(3), 379–386.
- Desmawan, D., Ratu, D., Sabrina, S. P., Alta, R., & Ikhsanudin. 2023. Analisis Peran Pendidikan Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat di DKI Jakarta. *Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan*, 1(2), 214-224.
- Dewi, N.K.H.L. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 4(2), 31-39.
- Dewi, N. K., & Kadek, H., R. 2020. Pembelajaran Bahasa Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. *Pedalitra II: Seminar Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 130-134.
- Dicky, S. 2020. Media Buku Cerita: Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Gema Wiralodra*, 11(2), 180-189.

- Djamiluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Drayatun, S., & Rahmawati, D. A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 74–79.
- Eka, M., F. 2019. Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa Semiba*, 99–104.
- Farhrohman, O. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary*, 9(1), 23–34.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Jpap*, 9(2), 321–334.
- Gandana, G. 2019. *Literasi LCT Dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Garwan, S., & Naniek, J. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Word Search Game di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate. *Edukasi*, 18(1), 183–192.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, S., Marwardi., & Wardani, K. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447.
- Hamiyah, N., & Jauhar, M. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hamzah, P., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2020. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Hariyanto, E., & Mustafa, P. S. 2020. *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Harry, I. G. P. N., Putra, P., Udy Ariawan, K., & Suka, A. I. P. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115.

- Hasan, M., Milawati., Darodjat, & Tuti, K., H. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Metty, L. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Hasanah, N., Fatimah, A., & Ira, F. 2020. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media *Word Search* Pada Siswa Kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 188-201.
- Hazmi, N. 2019. Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction Joeai*, 2(1), 56–65.
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). 27–48.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto, D. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46–56.
- Ibrahim, M. I., M. Lufti., Paqih, R., Siti, N., Nurhadi., Usep, S., & Yustika, N. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. Al-Mirah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 106–113.
- Ismawati, E. 2013. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Istiningsih, G., Minchah, E., & Priharlina, E. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 94–103.
- Jufri, D. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. *Inspiratif pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Jusmawati. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Khairani, Majidah, & Dian, F. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102.
- Kirom, A. 2017. Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–80.

- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Linggasari, E., & Endi, R. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*, 8(1), 40-62.
- Mailawati. 2019. Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Di SMPN Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara*.
- Mardicko, F. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5482-5492.
- Marlina, L., & Solehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. 2020. Modifikasi Permainan Menggunakan *Blended Learning* Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979–986.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaisa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran Empat Rumpun Model Pembelajaran. *Indonesia Jurnal Sakinah Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., & Ariyanti, Y. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607.
- Maulizan, A. Z., Wahyuni, S., & Maulidar, J. 2021. Improving Students Vocabulary Through Word Search Puzzle: A Classroom Action Research. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 115-121.
- Moeslim, H., Firdaus, H. A., Arlanda, R. S., Ayuning, D., Dewi, P., & Amrullah, A. T. 2023. Penerapan Bahasa Indonesia Pada Ruang Publik: Gion Market, Marvell City Mall, dan Grand City Mall. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 170–174.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486.

- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Mulyaningsih. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Mulyati, Y. 2021. *Hakikat Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Munirah. 2018. Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran (Perhatian Dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan Dan Perbedaan Individu). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116-125.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Mutia. 2021. Characteristics of Children Age of Basic Education. *FITRAH*, 3(1). 114-131.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Sesiomadika*, 2(3), 659-663.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. 2008. Use of Media for Effective Instruction Its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education Ier, University of The Punjab*, 18 (1–2), 35–40.
- Noermanzah. 2019. Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 306–319.
- Nurasiah. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Survey, Question, Read, Recite, Review SQ3R Siswa Kelas Vi Di SDN Jayabakti 01. *Jpd: Jurnal Pedagogiana*, 8(4), 108–117.
- Nurfitriana. 2017. Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 22–35.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1).

- Nurhalifah, Nurdiyah, L., & Muthmainnah, Y. 2020. Efektifitas Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Biosains Dan Edukasi*, 2(1), 17–23.
- Nurlina, H. A., Masruro, Z., Siti, Z. Saragih, R. H., Siti, S., Simamora, & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. CV. Yogyakarta: Hikam Media Utama.
- Pane, A. & Darwis, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Parwati & Nyoman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pratycia, A., Arya, D. P., Aulia, G. M. S., Febri, I. A., & Ahmad, F. 2023. Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 58-64.
- Pramusinta, Y. & Silviana. N. 2022. *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 Disekolah Dasar*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.
- Purwanto, N. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, C.N., & Wasposito, T. S. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *JUPE*, 8(3), 70 – 75.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. 2021. Hakikat Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 36–48.
- Rahmanida, A. N., Aisyah, R. F. S., & Edi S. 2022. Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 139–142.
- Rahmantika, N, H. 2017. Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(2), 18-25.
- Rahmawati, R. 2018. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi*. *Jpk Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(2), 70–76.

- Rawambaku, H. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Dasar-Dasar Analisis dan Pengolahan Data Statistik*. Jakarta: Libri.
- Ratnawati, E. 2016. Karakteristik Teori-Teori Belajar dalam Proses Pendidikan Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanti, Y., Wahyudi, & Suhartono. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1309–1317.
- Rizal, M. 2018. Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Rochmana, S., & Shobirin. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–106.
- Rohimajaya, N.A., Hartono, R., Yuliasri, I., Fitriati, S.W. 2022. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA di Era Digital: Sebuah Analisis Konten. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 5(1), 825-829.
- Rosidah, K., & Purwono, A. 2022. Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Muatan Ipa Materi Siklus Hidup di Mi Setia Bhakti Trawas. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah Jurmia*, 2(2), 191-199.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. 2020. Model Kooperatif *Team Games Tournament*: Peningkatan Kreatifitas, Kerjasama dan Keterampilan Bermain Sepak bola Siswa Tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140. 2
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sap*, 1(1), 45–53.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sucahyo, D., & Supriyono. 2013. Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-216.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sulaeman, A., & Ariyana, A. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non-Examples* Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMPN 14 Kota Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), 17–27.
- Sunardi, R. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri Di SMAN 14 Tebo. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 49–60.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
- Supriyanto. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 10–18.
- Susanna. 2017. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Fajar Interpratam Mandiri.
- Sutikno, S. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutikno, S. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1).18-27.
- Usman, M., Dini, I., & Ramlawati. 2021. Pengaruh Media *Word Search Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil

- Belajar dan Sikap Kimia Siswa Kelas X SMAN 1 Tanete Rilau Studi Pada Materi Pokok Hidrokarbon. *Chemedu Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 2(3), 87–97.
- Vitianingsih, A. V. 2016. *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1(1), 25–32. DOI:
- Vossoughi, H., & Z. M. 2009. Using Word Search Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners. *Journal of Teaching English as A Foreign Language and Literature*, 1(1), 79-85.
- Wahab, R. 2016. Psikologi Belajar. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Wahyuni, H, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* pada Kelas X ISS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomin JUPE*, 6(2), 336-342.
- Wahyuningsih, E. S. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Wahyuningtyas, R. & Bambang, S. S. 2022. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 23- 27.
- Wicaksono, D., & Ahmad, J. K. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 2(1), 209–215.
- Wulandari, A. P., Annisa, A. S., Karina, C., Tsani, S. N., & Zakiah, U. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanti, N., & Rio, K. 2018. Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(1), 72–82.
- Yogik, I. P. S., I Nyoman, M., & I Gede, A. 2019. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. 1(1), 98-107.

Yurnaliza, R., & Totoh, A. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Cived Jurusan Teknik Sipil*, 6(4).1-4.

Yarsaman, K. 2020. Pembelajaran Sastra yang Apresiatif Berbasis Literasi. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 207-218.