



PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG KELAS VII SMP NEGERI 32 MAKASSAR

Sadrawawan¹, Kaharuddin Arafah², Andi Sri Hikmawati³

¹Universitas Negeri Makassar /email: Sadrawawan05@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: kahar.arafah@unm.ac.id

³UPT SPF SMP Negeri 32 Makassar /email: andiaf10@guru.smp.belajar.id

Artikel info

Received: 02-05-2025

Revised: 03-06-2025

Accepted: 04-07-2025

Published: 25-08-2025

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media teka-teki silang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIC SMP Negeri 32 Makassar sebanyak siswa terdiri dari 17 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu dengan memberikan asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar IPA berbentuk uraian dan juga digunakan instrumen lembar observasi dan refleksi. Teknik analisis data digunakan dengan menentukan nilai dari tes hasil belajar IPA dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang digunakan oleh guru IPA sebesar 75 - 100 untuk ketuntasan peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 24,24%, hasil siklus 1 mencapai 48,48% dan hasil siklus 2 mencapai 87,88%.

Keywords:

Hasil belajar, Teams Games Tournament, teka-teki silang

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian proses yang terencana untuk mengembangkan potensi diri baik spiritual, kepribadian serta kecerdasan yang berguna untuk manusia itu sendiri. Pendidikan mempunyai andil yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena bisa mempengaruhi perkembangan dalam kepribadian dan kehidupannya dalam kegiatan sehari-hari. Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia, semua manusia berhak mendapatkan pendidikan agar berkembang menjadi lebih baik. Pasal 31 UUD 1945 berbunyi bahwa pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tetapi pendidikan dasar merupakan kewajiban yang harus diikuti oleh setiap warga negara (Nadziroh, dkk 2018).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar, berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar kelompok, belajar memecahkan masalah, dan sebagainya. Hasil belajar siswa selain dipengaruhi oleh model pembelajaran juga dipengaruhi oleh partisipasi siswa. Jika siswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, maka tidak hanya aspek prestasi saja yang diraihnya namun ada aspek lain yang diperoleh yaitu aspek afektif dan aspek sosial.

Setelah dilakukan observasi, diketahui salah satu penyebab dari rendahnya nilai hasil belajar siswa pada sekolah ini yaitu model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, model konvensional yang dimaksud penulis adalah ceramah dan ekspositori, disebut konvensional karena model ini sudah dari dulu digunakan oleh guru untuk mengajar, selain ceramah, ekspositori adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengerjakan latihan-latihan dan juga menyalin beberapa ringkasan dari buku. Apabila digunakan secara terus menerus, tentu saja model ini akan menjadikan siswa merasa jemu dan sulit memahami pembelajaran, yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Rusman (2017:130) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajarannya melalui kegiatan belajar.

Proses pengukuran hasil belajar siswa yaitu “evaluation is a process of making an assessment of a student’s growth”. Evaluasi merupakan proses penilaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan siswa perlu diukur, baik posisi siswa sebagai individu maupun posisinya dalam kegiatan kelompok. Hal demikian yang perlu didasari oleh seorang guru karena pada umumnya siswa masuk kelas dengan kemampuan yang bervariasi. Ada siswa yang cepat memahami materi pelajaran, tetapi ada pula yang tergolong memiliki kecepatan yang biasa dan tergolong lambat. Guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa dengan mengetahui apa yang mereka kerjakan pada awal sampai akhir (measurement).

Metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi seringkali menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media teka-teki silang.

Dalam buku Model-Model Pembelajaran Inovatif (Muhammad Fathurrahman 2015:29), Model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan, karena mengikutsertakan aktivitas seluruh peserta didik yang mengandung

unsur permainan, dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status.

TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. TGT disampaikan dengan sistem yang lebih menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Hamdani, 2011:92). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya kerja kelompok, siswa dapat saling bertukar pikiran dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi.

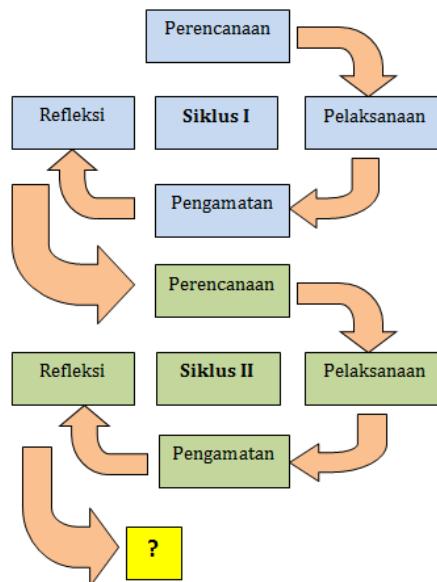
Pemanfaatan media teka-teki silang dalam konteks penelitian tindakan kelas menjadi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menyuguhkan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga menggabungkan aspek pembelajaran yang beragam seperti peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta penguatan kosakata yang berhubungan dengan materi terkait. Teka-teki silang menjadi alat yang efektif dalam mengundang minat dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran (Siberman dalam VM Indriani, 2023). Dengan demikian, digunakannya media teka-teki silang mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran secara menarik serta bermakna bagi siswa.

Ada banyak penelitian yang mengaplikasikan media teka-teki silang guna memaksimalkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Riyani, et al., 2022) mengembangkan media teka-teki silang materi alat gerak hewan serta fungsinya bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Meskipun beberapa penelitian telah membahas tentang penggunaan media teka-teki silang, masih cukup sulit ditemukan penelitian yang berfokus pada mata pelajaran IPA .

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi, solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut yaitu diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide-idenya, serta aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media Teka-Teki Silang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain yang merujuk pada rancangan model Kemmis dan McTaggart yang dijalankan dalam sejumlah siklus. Setiap siklus mempunyai 4 tahapan, antara lain perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan PTK

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan langkah-langkah setiap siklus meliputi: (1) Presentasi Kelas, (2) Grup Tim (Teams), (3) Games, (4) Tournament, dan (5) Penghargaan Kelompok (Team Recognize)

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 32 Makassar tahun ajaran 2023/2024 pada bulan maret-mei 2024 yang beralamat di Jl. Daeng Ramang No. 90, Makassar, Sudiang Raya, Kec. Biringkanaya, Kota Makassar Prov. Sulawesi Selatan tahun ajaran 2023/2024 . Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 33 siswa terdiri dari 17 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu dengan memberikan asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif terlebih dahulu, kemudian melaksanakan pembelajaran selama 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar IPA berbentuk uraian pada siklus pertama dengan materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati dan pada siklus kedua dengan materi Bumi dan Tata Surya sebanyak 10 nomor yang diberikan di setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar IPA peserta didik setelah digunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran, dan juga digunakan instrumen lembar observasi dan refleksi. Teknik analisis data digunakan dengan menentukan nilai dari tes hasil belajar IPA dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang digunakan oleh guru IPA sebesar 75 - 100 untuk ketuntasan peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik secara kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Penelitian Prasiklus

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata- Rata	Siswa yang Tuntas		Siswa yang belum tuntas	
				Jumlah	Per센 (%)	Jumlah	Per센 (%)
33	80	50	64,70	8	24,24	25	75,76

Berdasarkan hasil belajar IPA peserta didik pada tahap prasiklus dapat diketahui kemampuan awal peserta didik dalam pelajaran IPA masih tergolong rendah, berdasarkan tabel diatas menunjukkan sebanyak 8 peserta didik (24,24%) berada dalam kategori tuntas dan sebanyak 25 peserta didik (75,76%) berada pada kategori tidak tuntas

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus 1

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata- Rata	Siswa yang Tuntas		Siswa yang belum tuntas	
				Jumlah	Per센 (%)	Jumlah	Per센 (%)
33	90	60	72,73	16	48,48	17	51,52

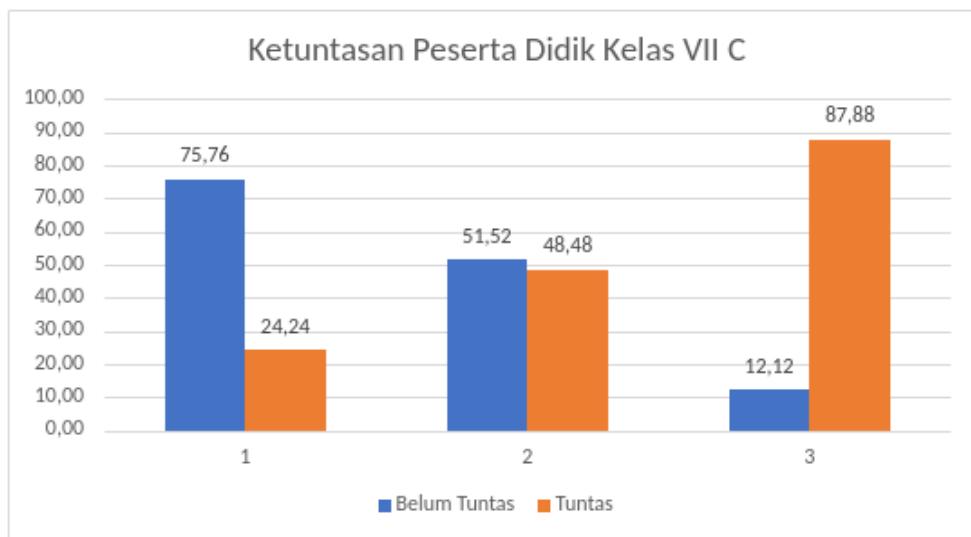
Berdasarkan hasil belajar materi ekologi dan keanekaragaman hayati peserta didik pada tahap siklus 1 dapat dilihat adanya peningkatan persentase hasil belajar peserta didik, sebanyak 16 peserta didik (48,48%) berada dalam kategori tuntas dan sebanyak 17 peserta didik (51,52%) berada dalam kategori tidak tuntas.

Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus 2

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata- Rata	Siswa yang Tuntas		Siswa yang belum tuntas	
				Jumlah	Per센 (%)	Jumlah	Per센 (%)
33	97	70	83,39	29	87,88	4	12,12

Berdasarkan hasil belajar materi bumi dan tata surya peserta didik pada tahap siklus 2 Proses pembelajaran telah berlangsung secara maksimal dan konsisten. Tindakan penelitian di siklus 2 menghasilkan dampak yang signifikan pada ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun didapati sebanyak 29 peserta didik (87,88%) berada dalam kategori tuntas dan hanya 4 peserta didik (12,12%) yang tidak tuntas dengan total jumlah keseluruhan peserta didik 33.

Berikut ini grafik ketuntasan peserta didik di setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui peningkatan yang dialami oleh peserta didik



Gambar 2. Grafik batang ketuntasan peserta didik kelas VII C

Berdasarkan gambar grafik tersebut dapat dilihat peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik mulai dari prasiklus, siklus 1, hingga siklus 2. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 87,88% yang dinyatakan telah memenuhi target penelitian yaitu $\geq 75\%$, maka pelaksanaan tindakan berhenti di siklus 2. Mengacu pada hasil refleksi tersebut, bisa disimpulkan bila penyelenggaraan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang secara umum sudah berjalan sesuai rencana dan dapat diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 32 Makassar.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini memanfaatkan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Teka-Teki Silang dengan dua siklus. Sebelumnya, dilakukan tindakan pra siklus di kelas VII C SMP Negeri 32 Makassar untuk menganalisis kegiatan dan hasil belajar. Observasi pada pra siklus merujuk adanya masalah yaitu kurang maksimalnya penggunaan model dan media pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP karena pemahaman materi yang masih kurang. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa Dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan terlibat aktif apabila metode dan model yang dilaksanakan guru membangkitkan semangat siswa dalam belajar (Dakhi, 2010). Oleh karena itu dilakukan penelitian terkait penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan pembelajaran yang menggunakan Teams Games Tournament berbantuan media teka-teki silang bisa dinilai melalui peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas. Ukuran peningkatan hasil belajar diketahui dari evaluasi pada setiap siklus, dengan menggunakan sejumlah soal yang telah disusun berdasarkan materi yang sudah diajarkan kepada siswa. Dalam studi ini dijalankan tiga kali evaluasi, evaluasi pertama pada akhir pra siklus, evaluasi kedua dijalankan pada siklus 1, dan yang ketiga dilangsungkan pada siklus 2. Pada tahap pra siklus, presentase hasil data mencapai 24,24%, namun seusai menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada siklus I terjadi peningkatan

signifikan sebesar 48,48%. Selanjutnya, pada siklus II terget penelitian telah tercapai karena hasil belajar siswa memiliki presentase sebesar 87,88%.

Berdasarkan uraian hasil belajar diatas, Model *Teams Games Tournament* dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjang oleh penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018) yaitu model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Berdasarkan uraian hasil belajar siswa sebelumnya, media teka-teki silang dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga ditunjang oleh temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bila media teka-teki silang mampu menghadirkan atmosfer menyenangkan dalam pembelajaran sekaligus memacu efektivitasnya sehingga memunculkan motivasi siswa terhadap aktivitas belajar dan menghasilkan dampak secara optimal dalam meraih hasil belajar (Hiasa et al., 2023).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian Penggunaan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang pada pra tindakan mencapai 24,24%, kemudian pada siklus 1 mencapai 48,48% dan pada siklus 2 mencapai 87,88%. Dengan demikian pada umumnya siswa kelas VIIC SMP Negeri 32 Makassar melalui Model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang meningkat hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dakhi. (2022). Implementasi model pembelajaran cooperative problem solving untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, (Online), 5(2), (421–436). <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>, diakses 14 Mei 2023).
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) 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.
- Indriani, V. M., Rulyansah, A., & Widowati, P. (2023, June). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD. In *PROSIDING NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH* (Vol. 2, No. 1, pp. 513-518).
- Muhammad Fathurrahman,(2015),Model-Model Pembelajaran Inovatif, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2018). Hak warga negara dalam memperoleh pendidikan dasar di Indonesia. *Trihayu*, 4(3), 259091.
- Riyani, F., Zaman, W. I., & Kurnia, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG MATERI ALAT GERAK DAN

FUNGSINYA PADA HEWANN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
(Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Rusman, M. P. (2017). Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada Media.