



Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap

Titi Soniat Telaumbanua¹, Eka Septianti Laoli²

^{1,2}Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

Email: titisoniattel@gmail.com¹ septianti.laoli@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap, yang selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton (ceramah, dan tanya jawab), yang membuat siswa merasa bosan dan kurangnya rasa sosialisasi, komunikasi dengan sesama peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki silang, untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan serta hasil belajar dalam pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki silang. Hasil validasi materi oleh Validator I pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi materi oleh Validator II pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh Validator bahasa pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi oleh Vallidator desain pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh guru sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis, hasil belajar siswa pada model pembelajaran dengan ketuntasan belajar sebesar 95%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar

Abstract

This research was motivated by observations at SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap, which so far teachers only use monotonous learning models (lectures, and questions and answers), which makes students feel bored and lack of a sense of socialization, communication with fellow students. The purpose of this study is to develop a *Teams Games Tournament* learning model using crossword puzzle media, to determine the feasibility, practicality and learning outcomes in developing the *Teams Games Tournament* learning model using crossword puzzle media. The results of material validation by Validator I in the *Teams Games Tournament* learning model were 92.5% with very feasible criteria, the results of material validation by Validator II in the *Teams Games Tournament* learning model were 100% with very feasible criteria. The validation results by the Language validator on the *Teams Games Tournament* learning model were 97.5% with very feasible criteria, the validation results by the design Vallidator on the *Teams Games Tournament* learning model were 90% with very feasible criteria. The practicality of the *Teams Games*

Tournament learning model by teachers is 95% with very practical criteria, student learning outcomes in the learning model with learning completeness of 95%.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Models, Media, Crosswords, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses berubahnya tingkah laku atau pemahaman seseorang menjadi lebih baik dan semakin terarah. Pendidikan bukan hanya sebuah nama, melainkan wadah yang mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang baik dapat terlihat dari proses pembelajaran yang tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pendidikan memiliki kontribusi besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompetensi. Pendidikan disekolah erat kaitannya dengan pendidik, peserta didik dan proses pembelajaran. Upaya dalam mewujudkan pendidikan yang berhasil adalah dengan melalui pembenahan mutu dan jenis pendidikan sehingga timbul berbagai macam gagasan demi perbaikan sistem pendidikan dan metode pembelajarannya. Peningkatan kualitas pendidik saat ini terus dilakukan secara berkesinambungan. Tujuan proses dan hasil pembelajaran sangat mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara peningkatan profesionalisme tenaga pendidik. Tenaga pendidik sekarang hanya menerapkan metode ceramah dengan guru sebagai pusatnya (*Teacher centered*) sehingga pembelajaran bersifat satu arah dan menyebabkan siswa bersifat pasif di saat proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2011: 4). Dunia pembelajaran terdapat dua aspek yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar.

Peran pendidik dalam pelaksanaan pendidikan sangatlah penting karena pendidik harus mampu membantu peserta didiknya untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memotivasi peserta didiknya untuk memiliki keberanian. Implementasi suatu pembelajaran di kelas tergantung bagaimana kepiawaian pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Rangkaian kegiatan belajar-mengajar yang membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini senada dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan tertentu.

Pada dasarnya belajar merupakan sebuah interaksi yang prosesnya pada seluruh keadaan yang ada pada sekitaran peserta didik. Belajar juga sebagai sebuah langkah-langkah yang ditujukan pada target serta proses yang harus dilalui berdasarkan pengalaman belajar dan dirancang maupun dipersiapkan oleh seorang pendidik. Proses pada pembelajaran dipandang sebagai sebuah proses memahami, mengamati dan menganalisis sesuatu yang ada di sekitar peserta didik. Pembelajaran konvensional yang bersifat monoton serta tidak menggairahkan untuk belajar yang aktif bagi peserta didik dapat mengakibatkan minat peserta didik untuk belajar berkurang sehingga dapat mengakibatkan tujuan pendidikan nasional susah untuk dicapai.

Seorang pendidik yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Mampu menciptakan pembelajaran yang berbeda untuk menghilangkan kejenuhan bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan atau merancang satu model yang baru untuk melatih siswa menjadi aktif dan percaya diri untuk meningkatkan hasil belajarnya “pembelajaran akan berlangsung lebih lama jika peserta didik secara menyeluruh aktif, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan (Gusnarib Wahab, 2020: 3).

Pada pembelajaran dengan model yang beragam dapat dijadikan sebuah alternative, dimana dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan, cocok maupun efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidik yang baik ialah guru yang senantiasa berupaya membuat kondisi pembelajaran yang terbaik untuk peserta didik. Dalam menciptakan pembelajaran yang terbaik, pendidik memilih model pembelajaran dan diharuskan sesuai dengan yang akan dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) juga dapat mempengaruhi prestasi belajar dan sikap siswa (Maulidina, 2018). Menurut (Wahyuni, 2013) penggunaan/metode yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum di lapangan, masih banyak ditemukan penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas pada kegiatan pembelajaran IPS Terpadu di SMP. Pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif di kelas masih belum terealisasi secara optimal. Kurangnya pemvariasian model/metode pembelajaran yang dilakukan guru serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi inti dari permasalahan pada pembelajaran IPS Terpadu di SMP. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal latihan, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya siswa cenderung ramai dan merasa bosan saat pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa meningkat secara optimal.

Penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah banyak dilakukan namun, perbedaannya pada penelitian ini divariasikan dengan media Teka-Teki Silang. Alasan media teka-teki silang dipilih karena bermain dengan dunia kata-kata, dapat mengasah otak, menambah perbendaharaan kata, meningkatkan pengetahuan umum, serta mengembangkan daya berpikir anak. Menurut (Astrissi et al., 2014), Teka-Teki Silang merupakan suatu permainan yang terdiri atas kotak-kotak kosong berwarna putih di dalamnya terdapat huruf kunci yang membentuk suatu kata yang merupakan petunjuk jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan. Menurut (Romanda, 2017) penggunaan model *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih menikmati suasana turnamen dan membuat siswa tidak bosan mengikuti pelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat merangsang minat dan keaktifan siswa dalam belajar (Adiputra & Heryadi, 2021). Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh guru, dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. (Marfiyanti et al., 2020) model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap, seringkali guru menggunakan sistem pembelajaran dengan metode ceramah. Metode ceramah yang sering dipakai guru dalam proses pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Selama kegiatan proses pembelajaran IPS Terpadu metode ceramah yang digunakan guru dapat mempengaruhi rendahnya daya berpikir anak. Hasil belajar serta kreatifitas berpikir yang rendah dapat ditingkatkan dengan mengubah suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka tidak merasakan bosan selama pembelajaran. Proses pembelajaran IPS Terpadu yang dilakukan di SMP N 3 Tuhemberua Satu Atap masih menggunakan metode pembelajaran konvensional diselingi dengan kegiatan tanya jawab sehingga guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Dalam menghadapi pembelajaran tersebut perlunya pembelajaran yang memicu peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran yang dimana hasil belajar ini ialah bentuk akhir pada proses suatu obyek, seseorang, suatu soal atau situasi yang mengandung sangkut paut dengan dirinya. Sejalan dengan Sudjana (Pritandhari, 2017) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

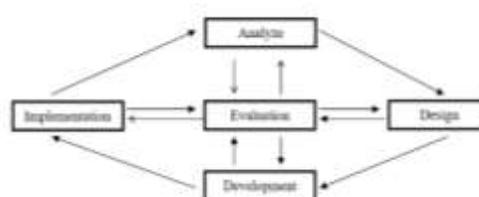
Media belajar adalah salah satu alat pelajaran yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan yang dapat dilakukan adalah inovasi pengembangan media belajar. Media belajar adalah semua komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media belajar dapat dilakukan disemua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS Terpadu. Penggunaan media belajar sangat penting dilakukan karena media belajar dapat meningkatkan kesukaan siswa dan kreativitas anak juga akan meningkat terhadap hasil belajarnya. Jika siswa semakin suka terhadap proses pembelajaran, maka siswa akan terus menerus belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran, salah satu inovasi yang dilakukan oleh peneliti ialah mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media pembelajaran salah satunya media Teka-Teki Silang.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Maka kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan efektif agar sesuai dengan yang diharapkan. Karena itu proses pembelajaran perlu dirancang dengan model pembelajaran yang menarik. Banyak model yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ke peserta didik yang efektif dan efisien. Berdasarkan pada kenyataan permasalahan yang ada maka peneliti memiliki suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah dengan mengembangkan model pembelajaran inovatif, salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Teka-Teki Silang dalam mengembangkannya.

Setelah mengetahui latar belakang diatas, maka Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media Teka-Teki Silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap. Selain itu, penelitian juga bertujuan untuk mengkaji kelayakan model pembelajaran tersebut serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam konteks mata pelajaran IPS Terpadu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan. Model ADDIE menurut (Sanusi & Widyaningsih, 2014) model ADDIE merupakan model yang disusun secara struktur. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat & Muhamad, 2021). Tahap Analisis melibatkan analisis kebutuhan dengan fokus pada pembelajaran IPS Terpadu. Pada tahap Desain, dilakukan perancangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media Teka-Teki Silang serta penyusunan buku model pembelajaran. Pengembangan melibatkan tahap merancang produk menjadi nyata, dan Implementasi melibatkan penerapan model pembelajaran dan pengembangan pada siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan kelompok terbatas dan uji coba pemakaian melibatkan kelompok yang lebih luas. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa angket validator, angket respon guru, dan tes, baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif. Sumber data berasal dari guru dan ahli yang menjadi validator. Dalam analisis data, pengujian kelayakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Modul dilakukan dengan angket kelayakan. Nilai persentase dihitung dengan rumus $NP = R/SM \times 100\%$, dan hasilnya diklasifikasikan dalam kriteria kelayakan. Respon guru terhadap model pembelajaran dievaluasi melalui angket, dengan menghitung persentase rata-rata dari skor indikator. Uji peningkatan rata-rata (*gain*) digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest dengan rumus $N\text{-Gain} = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{SMI} - \text{Pretest})$, dan hasilnya diklasifikasikan dalam kriteria peningkatan rata-rata. Berikut tahapan model ADDIE:



Gambar Tahapan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Helmiati dalam (Devita & Mayasari, 2020) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran atau langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik kepada peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung dalam menyampaikan materi pembelajaran (Helmiati, 2012, p. 19) “ pengertian lain dari model pembelajaran adalah sebuah persiapan yang telah diatur oleh pendidik sebagai suatu pedoman dalam merencanakan pembelajaran kepada peserta didik” (Octavia, 2020, p. 1) dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang pendidik sebagai pedoman dalam menyampaikan dan merencanakan pembelajaran kepada peserta didik. Model pembelajaran yang berbeda akan menghasilkan pula pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari setiap langkah-langkah atau kegiatan belajar mengajar disekolah yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik. Model pembelajaran bertujuan untuk membelajarkan peserta didik dengan langkah-langkah pembelajaran yang bervariasi yang dapat menghilangkan kebosanan atau kejenuhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut (Sudimahayasa, 2015) *Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh Dvid DeVries dan Keith Edwards. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, yaitu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Pada model *Teams Games Tournament* terdapat dimensi kegembiraan dan kerjasama yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya menerapkan konsep permainan (games) yang dilakukan antarkelompok dengan anggota tiap kelompok yang heterogen. Menurut (Slavin & Yusron, 2005) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yaitu: 1) Persentasi di kelas (*Class Presentation*). Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok dan penjelasan. Pada saat guru menyampaikan materi, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru agar dapat membantu pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok. 2) Tim (Teams). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang yang heterogen, baik itu jenis kelamin maupun peringkat siswa di kelas. Dalam kelompok inilah mereka saling bekerjasama, mendiskusikan materi yang sudah diajarkan dan mengerjakan latihan, memeriksa dan memperbaiki kesalahankonsep temannya jika teman satu kelompoknya melakukan kesalahan. Kegiatan ini berfungsi untuk menyiapkan anggota-anggota

kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan tournament diakhiri pokok bahasan. 3) Game (Games). Pada tahapan ini games dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dan disusun untuk menguji pengetahuan serta pendalaman materi yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Biasanya game berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Salah satu games yang cukup sederhana adalah teka teki silang. Pembelajaran dengan media Teka-teki Silang membuat siswa lebih tertarik karena mereka merasa tertantang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikannya dengan kolom jawaban yang sudah tersedia. Secara tidak langsung, hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat.

Teka-Teki Silang diartikan sebagai suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Teka-teki Silang merupakan salah satu sarana untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang kita miliki untuk dapat dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada baik dalam bentuk baris dan kolom. Teka-teki Silang yang digunakan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik, hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk menemukan jawabannya dengan benar sehingga muncul persaingan sehat. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menentukan dalam pegisian jawaban Teka-teki Silang, karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.

Kelebihan Teka-teki Silang antara lain sebagai sarana latihan bagi peserta didik yang tidak monoton hanya dan sebagai media rekreasi otak karena selain mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, juga menyenangkan. Selain itu juga sebagai sarana untuk mengingat kosakata dan membuat kita berpikir untuk mencari jawaban dan apabila belum menemukan jawabannya muncul perasaan penasaran dan mencari cara untuk memecahkannya. Pembelajaran dengan media Teka-teki Silang membuat siswa lebih tertarik karena mereka merasa tertantang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikannya dengan kolom jawaban yang sudah tersedia. Secara tidak langsung, hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. 1) Turnamen (*Tournament*). Turnamen adalah sebuah game yang berlangsung pada akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan materi pada presentasi di kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Turnamen atau lomba pertama guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. 2) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*). Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Hasil Belajar

Pada hakikatnya belajar merupakan segala sesuatu atau kondisi yang terjadi disekitar kita. Belajar juga merupakan salah satu faktor pendukung dalam pembentukan kepribadian siswa atau peserta didik. Belajar adalah sesuatu yang dapat mengubah kepribadian seseorang ketika telah berinteraksi dengan lingkungannya. Surya, 1997 dalam (Darman, 2020, p. 11) pengertian lain dari belajar adalah perubahan dalam pribadi seseorang yang diciptakan sebagai bentuk respon yang baru dari keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Proses belajar mengajar yang efektif dapat menumbuhkan daya kreasi, daya pikir atau analisis, adanya rasa penasaran yang tinggi, dan berbagai percobaan yang dapat menemukan yang baru, memberikan keterbukaan dalam kemungkinan baru menumbuhkan demokrasi serta memberikan toleransi pada kekeliruan akibat kreativitas itu (Agus Wibowo 2013 dalam Sutiah 2016:

3). Dalam proses belajar mengajar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan penting penting diketahui oleh seorang pendidik, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan didasari. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Guru memiliki peran untuk membuat hasil belajar sering digunakan sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan guru dalam penyampaian materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut bagian terpenting dari pembelajaran, untuk memahami hasil belajar. Menurut (Susanto & Fatullah, 2018) “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Menurut Bloom (Supriyantoko et al., 2022) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan – tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulative fisik tertentu.

Menurut Purwanto “Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang di ukur sangat tergantung pada tujuannya” (Purwanto, 2017, p. 23). Menurut Istarani & Pulungan dalam (Simandalahi et al., 2021) bahwa “hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Selanjutnya (Rusman, 2017, p. 127) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, senang, minat-bakat, penyesuaian social, jenis-jenis kereampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan”.

Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dalam (Rusmono, 2017, p. 10) dengan *Taxonomi of edication objective* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapapun penjelasan terkait indicator hasil belajar yaitu:

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari terndah dan sederhana yakni hafalan paling tinggi dan konteks yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa berhasil disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dengan selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Media Pembelajaran (Media Teka-Teki Silang)

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Menurut Sukiman dalam (Moto, 2019) menyatakan bahwa media adalah penghubung yang menruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung lebih

diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Maulidina et al., 2018).

Permainan Teka-teki Silang merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf sesuai dengan pernyataan untuk dapat mengasah otak peserta didik. Teka-Teki Silang diartikan sebagai suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Teka-teki Silang merupakan salah satu sarana untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang kita miliki untuk dapat dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada baik dalam bentuk baris dan kolom. Teka-Teki Silang merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Menurut Khalilullah (2012: 23) Teka-teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk

Teka-Teki Silang diartikan sebagai suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Teka-teki Silang merupakan salah satu sarana untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang kita miliki untuk dapat dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada baik dalam bentuk baris dan kolom. Teka-Teki Silang merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa.

Teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran kosakata tentu lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Dengan demikian, siswa termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Akibatnya dapat memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Namun demikian tidaklah mudah untuk membuat Teka-Teki Silang. Akan tetapi banyak keuntungan dari penggunaan media ini diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan, meningkatkan kerja sama yang sehat antar siswa, merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, memacu siswa untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal (Fathonah, 2013: 68).

Hasil Riset Yang Relevan

Penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Tukina (2022) dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* Berbantuan Media Rolling Ball Game Pada Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk Kelas V di SDN 38 BORA PALOPO. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan berpikir, kepraktisan, kevalidan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa langkah-langkah pembelajaran dalam sebuah buku model pembelajaran interaktif *Teams Games Tournament* yang divariasikan dengan media game rolling ball untuk membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan, yang divalidasi oleh ahli materi, media dan bahasa dengan hasil bahwa produk tersebut layak

untuk digunakan. Hal ini dilihat dari efektifitas kevalidan produk pengembangan dan kepraktisan yang telah divalidasi oleh ahli.

Selanjutnya penelitian pengembangan model pembelajaran yang relevan yang dilakukan oleh Derman Yanti Ziliwu (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Model Pembelajaran *Searching Information Skill (SIS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model Pembelajaran *Searching Information Skill (SIS)*, kelayakan produk dan kepraktisan produk serta peningkatan hasil belajar siswa. Produk yang dihasilkan dari pengembangan model pembelajaran ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dikembangkan dengan desain kreatif agar terlihat menarik bagi peserta didik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari aspek keefektifan model pembelajaran *searching information skill (SIS)* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berada pada kategori tinggi dengan jumlah siswa 19 dari 20 orang atau ketuntasan belajar sebesar 90%. Sedangkan pada LKPD peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan jumlah siswa yang tuntas 18 dari 20 orang atau ketuntasan belajar sebesar 90% yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Perbedaan dari beberapa penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap. Adanya perbedaan lokasi penelitian, tahun penelitian, sekolah penelitian, tujuan penelitian, yang dimana tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti kali-ini adalah buku model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki silang.

HASIL PENELITIAN

Hasil Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan, ditemukan permasalahan yaitu model pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru masih terbatas dan belum bervariasi. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab), dengan menggunakan satu buku cetak IPS sehingga hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan cenderung merasa bosan dan tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga membuat wawasan peserta didik terbatas karena hanya menggunakan 1 sumber belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Oleh karena itu untuk menanggapi permasalahan di atas maka peneliti mengembangkan sebuah model pembelajaran yang baru agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik yaitu pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Teka-Teki Silang.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini peneliti mengembangkan 7 langkah pembelajaran. Pada awalnya, sebelum model pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti hanya memiliki 5 langkah yaitu, (1) penyajian kelas, (2) tim, (3) game, (4) tournament, (5) penghargaan (Slavin 2009: 166). Sedangkan pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu (1) penyajian kelas, (2) tim, (3) game, (4) tournament, (5) penghargaan, (6) evaluasi, (7) penutup.

Hasil Kelayakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang

Hasil penilaian kelayakan model pembelajaran teams games tournament dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa. Penilaian kelayakan pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh dari persentase jawaban validator melalui angket yang telah diisi oleh para validator. Kelayakan pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* divalidasi oleh 4 orang ahli validator. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan memiliki kelayakan yang baik sebelum di ujicobakan kepada peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Teka-Teki Silang mencakup aspek kelayakan dengan 5 indikator penilaian. Pada revisi pertama validator memberikan penilaian pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 67,5% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari validator.

Pada revisi kedua setelah model pembelajaran *Teams Games Tournament* direvisi sesuai saran dan komentar dari validator, pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* kembali dinilai dan mengalami peningkatan presentase. Pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan sebesar 92,5%. Artinya bahwa pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah dapat digunakan pada penelitian karena telah memenuhi aspek kelayakan materi serta aspek kelayakan penyajian. Adapun rincian persentase tiap indikator pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

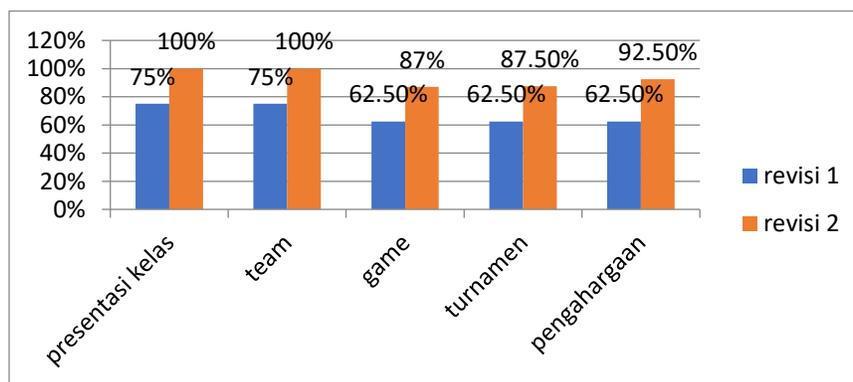


Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelum dan sesudah revisi

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencakup aspek kelayakan bahasa dengan 5 indikator penilaian. Pada revisi pertama validator memberikan penilaian pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 72,5% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari validator.

Pada revisi kedua pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah direvisi dengan saran dan komentar dari validator, pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* kembali dinilai dan mengalami peningkatan presentase. Pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan sebesar 97,5%. Dengan kriteria sangat

layak,. Artinya bahwa pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah dapat digunakan karena telah memenuhi aspek kelayakan bahasa serta aspek kelayakan penyajian dan dapat digunakan tanpa direvisi dan dapat diujicobakan pada subjek penelitian. Adapun rincian presentase tiap indicator pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

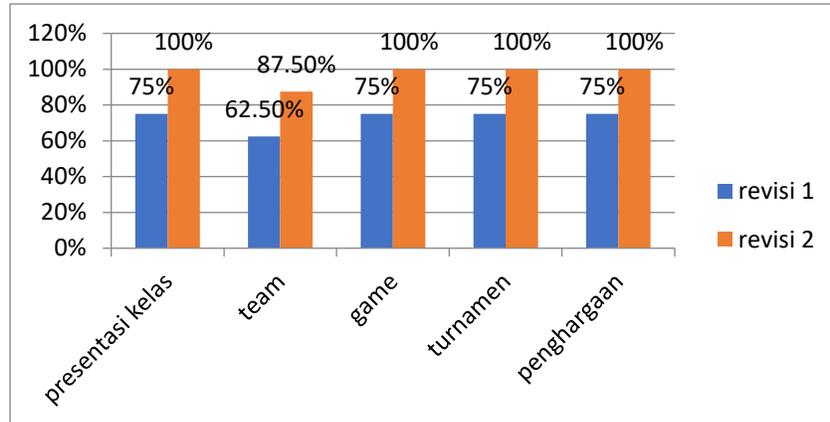


Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelum dan sesudah revisi

Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencakup aspek kelayakan desain dengan 5 indikator penilaian. Pada revisi pertama validator memberikan penilaian pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 65% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari validator.

Pada revisi kedua pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah direvisi dengan saran dan komentar dari validator, pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* kembali dinilai dan mengalami peningkatan presentase. Pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan sebesar 90% Dengan kriteria sangat layak. Artinya bahwa pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah dapat digunakan karena telah memenuhi aspek kelayakan desain serta aspek kelayakan penyajian dan dapat digunakan tanpa direvisi dan dapat diujicobakan pada subjek penelitian. Adapun rincian presentase tiap indicator pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

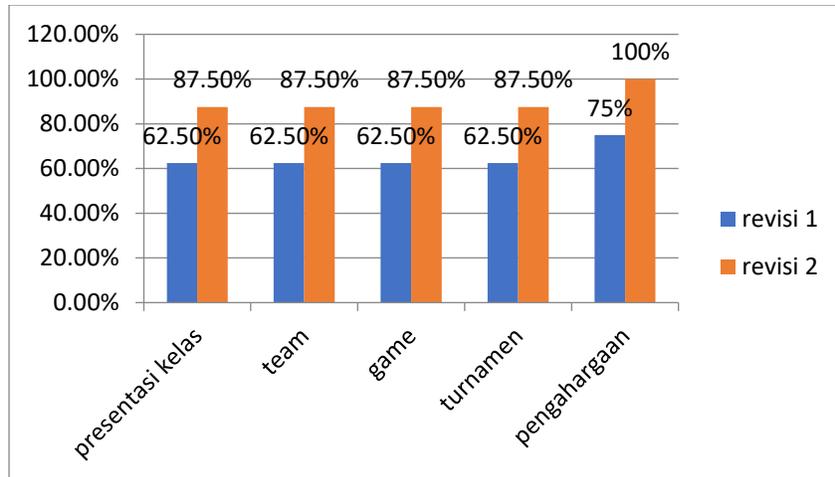


Diagram Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelum dan sesudah revisi

Hasil Validasi Ahli Isi dan Materi

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencakup aspek kelayakan materi dengan 5 indikator penilaian. Pada revisi pertama validator memberikan penilaian pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 75% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari validator.

Pada revisi kedua pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah direvisi dengan saran dan komentar dari validator, pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* kembali dinilai dan mengalami peningkatan presentase. Pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan sebesar 100%. Dengan kriteria sangat layak. Artinya bahwa pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah dapat digunakan karena telah memenuhi aspek kelayakan bahasa serta aspek kelayakan penyajian dan dapat digunakan tanpa direvisi dan dapat diujicobakan pada subjek penelitian. Adapun rincian presentase tiap indikator pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

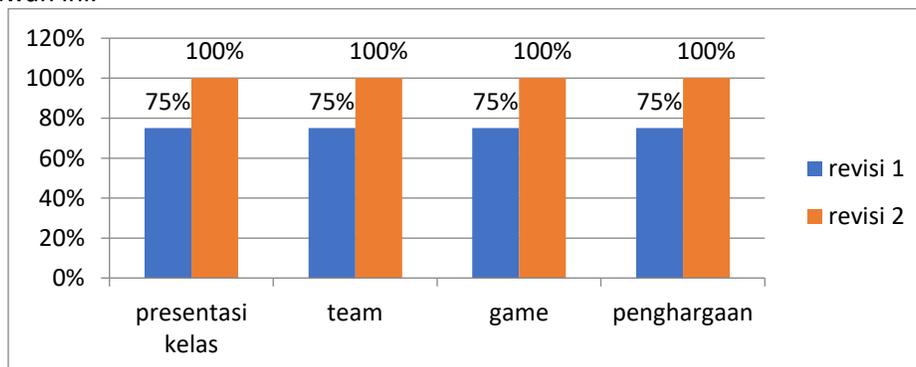


Diagram Hasil Validasi Ahli Isi dan Materi Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelum dan sesudah revisi

Penyajian Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang

Hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Hasil tes belajar peserta didik terhadap pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tes hasil belajar kepada peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat atau berada di atas KKM pada materi aktivitas manusia pada zaman praaksara. Berikut ini hasil analisis tes hasil belajar siswa.

Tabel Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa
Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Tindakan	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Belajar
<i>Pretest</i>	60,5	70	45	5	25%
<i>posttest</i>	88,5	95	80	19	95%

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata *pretest* siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap adalah 60,5 dan rata-rata *posttest* adalah 88,5. sehingga dapat diketahui kriteria tingkat validasi *pretest* dan *posttest* yaitu dengan kriteria tinggi atau 0,70 dimana tingkat peningkatan hasil belajar siswa dikatakan apabila tingkat validitas *pretest* dan *posttest* sama dengan 0,70 atau lebih dari 0,70 dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada saat *pretest* yaitu sebanyak 5 orang dari 20 orang siswa (25%) dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *posttest* yaitu sebanyak 19 orang dari 20 siswa (95%). Data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi aktivitas manusia pada zaman praaksara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terdapat perbedaan atau peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki silang yang telah dilakukan peneliti dengan judul “pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang di kelas VII SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap”. Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan produk pada penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran *Teams Games Tournament* berupa media belajar yang memenuhi kriteria layak, melalui tahap-tahap pengembangan penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah divalidasi oleh validator ahli dan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk diujicobakan dengan presentase atau penilaian dari ahli validator ahli materi sebesar 92,5%, dengan kriteria sangat layak. Validator ahli bahasa 97,5%. Dengan kriteria sangat layak, validator ahli desain sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, validator ahli isi dan materi oleh guru bidang mata pelajaran sebesar 100%. Dengan kriteria sangat layak. 2) Dilihat dari aspek keefektifan atau hasil belajar siswa, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dari hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan jumlah siswa yang tuntas 19 orang dari 20 siswa atau ketuntasan belajar sebesar 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Astrissi, D. O. S. A. G., Sukardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (tgt) disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 22–27.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Devita, I., & Mayasari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 4(2), 29–39.
- Helmiati. (2012). *Model pembelajaran*. PT Aswaja Pressindo.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Marfiyanti, M., Fitriani, S., & Maulida, L. (2020). Inovasi Pendidik Pai Dalam Penerapan Model Pembelajaran Advance Organizer Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Kabupaten Padang Pariman. *Mau'izhah*, 10(2), 165–192.
- Maulidina, Z. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember*.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Utama, F. S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ>
- Pritandhari, M. P. (2017). Implementasi model pembelajaran direct instruction untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(1).
- Purwanto. (2017). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar. https://books.google.co.id/books?id=C6i%5C_ZwEACAAJ
- Romanda, A. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISW PADA KELAS V DI MI AL-FAJAR PRINGSEWU TAHUN PELAJARAN 2016/2017*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sanusi, N. M., & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Simandalahi, L., Silaban, P. J., & Sinaga, R. (2021). The Effect of Blended Learning Model on Students' Learning Outcomes on the Theme of 'Lingkungan Sahabat Kita'At Grade V Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1267.
- Slavin, R. E., & Yusron, N. (2005). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3).

- Supriyantoko, I., Rusmono, R., & Sastrawijaya, Y. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR ADMINISTRASI SISTEM JARINGAN SISWA SMKN 7 JAKARTA. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 4(1), 8–17.
- Susanto, A., & Fatullah, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1).
- Wahyuni, F. E. (2013). *Pengaruh Contextual Teaching And Learning Melalui Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kesilir 01 Wuluhan Jember*.