



Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa: Keefektifan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Dengan Media Teka Teki Silang

Rossy Qoimatul Fadlila ✉, Universitas PGRI Madiun

Fauzaton Ma'rufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ syros298@gmail.com

Abstrak: Studi ini bertujuan untuk menentukan seberapa model yang berhasil turnamen permainan tim terhadap tingkat keaktifan belajar siswa kelas V di MIN 6 Magetan. Studi ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini melibatkan 51 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik non tes. Data yang dikumpulkan terdiri dari data skor observasi dan data skor angket keaktifan belajar siswa. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif lebih tinggi dengan model tradisional. Kesimpulannya adalah bahwa uji normalitas menggunakan prasyarat analisis menggunakan rumus Liliefors, uji homogenitas dengan uji Barlett, dan uji perhitungan t, yang menunjukkan $t_{hitung} = 1.945$ dan $t_{tabel} 1,675$ dengan (a) 0,05%. Nilai rata-rata siswa kelas V mendukung hal ini.

Kata kunci: Keaktifan, Teams Game Tournament, Teka Teki Silang



PENDAHULUAN

Melalui Pendidikan akan tercipta suatu bangsa yang cerdas, pandai, dan berkemampuan untuk berpikir tinggi, serta memiliki potensi manusia yang berdaya saing tinggi. Dengan adanya program pemerintah yang mencakup wajib belajar 12 tahun serta perubahan kurikulum dari 2006 ke kurikulum 2013, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pendidikan setiap hari. Tujuan dari kurikulum 2013 adalah untuk membangun siswa Indonesia yang inovatif, kreatif, kritis, dan berperilaku positif dengan mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. (Dian Syarifah et al., 2022).

Guru dan siswa adalah antara guru dan siswa, secara langsung maupun tidak. Oleh sebab itu, guru harus memahami peran, fungsi metode serta strategi yang diterapkan pada proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Aktivitas siswa sangat penting untuk proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran aktif melibatkan partisipasi fisik dan emosional siswa, sehingga memungkinkan mereka terlibat ikut serta dalam pembelajaran. Kegiatan belajar siswa adalah proses pembelajaran di mana siswa harus aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran model. (Rizky Fitriani Kanza et al. (2020).

Menurut (Gustiansyah et al., 2020), Keaktifan mencakup aktivitas fisik dan mental, yang melibatkan tindakan serta berpikir sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Keaktifan Belajar adalah hasil yang diperoleh siswa selama proses pendidikan di sekolah., meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Partisipasi siswa pada proses pembelajaran mencerminkan upayanya guna mencapai pengalaman belajar yang berarti. Pembelajaran aktif siswa dapat diwujudkan melalui kegiatan kelompok dan pembelajaran individu.

Keterlibatan siswa melalui proses belajar mengajar akan memfasilitasi interaksi yang lebih mendalam diantara guru dan siswa, serta di antara para siswa tersebut. Hal ini akan menciptakan lingkungan kelas yang hidup dan mendukung, dimana setiap siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Kegiatan yang dilakukan siswa akan mengakumulasi pengetahuan dan keterampilan, yang kemudian berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademiknya. Partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar mencerminkan motivasi dan semangat belajarnya. Ini tercermin dalam perilaku seperti kemauan untuk bertanya dan meminta penjelasan dari guru saat menghadapi materi sulit, serta dalam kemampuan siswa untuk menyampaikan dan mendiskusikan ide-ide mereka.

Hasil observasi di MIN 6 Magetan menampilkan bahwa proses pembelajaran masih terfokus pada guru atau berorientasi pada pengajaran oleh guru. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa jenuh.. Siswa tidak memperhatikan dan tidak menulis pokok-pokok penjelasan guru, sehingga mereka tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran dan bahkan terlibat dalam percakapan dengan guru. Guru dalam hal ini telah berusaha meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan metode tanya jawab. Namun, upaya tersebut belum berhasil memaksimalkan aktivitas belajar siswa. Tanpa solusi yang tepat, guru tetap menjadi satu-satunya sumber informasi di kelas dan kurangnya pertukaran informasi dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan.

Penggunaan model atau metode yang berbeda untuk mencocokkan materi yang dapat mempengaruhi aktifitas belajar siswa (Wahyuni et al., 2013). Oleh karena itu, pemvariasian model dan penerapan untuk menyelesaikan masalah ini dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Satu dari beberapa inovasi yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT). Menurut (Surya Hamdani & Widi Wardani, 2019) dalam kegiatan permainan. Metode ini memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil dengan status setara.. Model TGT (Team Games Tournament) melibatkan siswa bermain permainan dalam kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang dan memiliki anggota yang berbeda dari segi keterampilan, jenis kelamin, dan latar belakang

etnis. (Fauziah & Subhanto, 2016). Model TGT ini diterapkan melalui kegiatan permainan untuk mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Joniansyah, 2012), kelebihan model pembelajaran TGT ini diantaranya Terus meningkatkan semangat/antusiasme peserta didik dalam belajar, Mengutamakan perbedaan individu, Jika siswa dibiasakan untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka akan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Siswa akan melihat peningkatan motivasi mereka untuk belajar. Kelemahan dari model pembelajaran TGT ini menurut (Ziyah Takhqiqi et al., 2010) sebagai berikut Dari sudut pandang akademis, sulit untuk membagi siswa dengan kemampuan berbeda ke dalam kelompok, Banyak waktu yang akan dihabiskan untuk berdiskusi, yang mungkin dapat melebihi batas waktu yang telah ditentukan, Ketika siswa yang berkemampuan tinggi belum terbiasa menjelaskan sesuatu kepada siswa yang berkemampuan rendah.

Model pembelajaran menurut (Wirawan, 2022), langkah-langkah model pembelajaran TGT lima tahap, yaitu mengajar, team, game, tournament dan reward. Model TGT dapat berfungsi sebagai rujukan alternatif berbagai model pembelajaran, Hal ini dapat membantu pendidik mengatasi berbagai masalah pembelajaran, seperti siswa yang tidak memiliki keinginan untuk belajar., kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, dan menurunnya prestasi akademik. Tidak semua jenis media dapat diterapkan dalam pendidikan. Oleh sebab itu, guru membutuhkan kemampuan dalam mengklasifikasikan dan memilih media pembelajaran yang tepat. Menurut (Nur Sodik & Trisniawati, 2020) Runtutan pembelajaran menerapkan model pembelajaran tipe TGT adalah sebagai berikut: 1) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing memiliki anggota 4 sampai 5 siswa, yang masing-masing kelompok jumlah anggotanya sama 2) Berikan materi pada tim guna dapat dipelajari secara bersama serta berikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman dan ingatan mereka terhadap materi. 3) Memberikan beberapa pertanyaan pada siswa dan menyebutnya sebagai “putaran pertama”, di mana setiap siswa harus menjawab secara individu. Siswa kemudian diminta mengumpulkan skor yang diperoleh dan skor anggota tim lainnya untuk dihitung skor tim, kemudian dipresentasikan kepada masing-masing tim. 4) Siswa kemudian diminta belajar kembali pada “babak kedua”, dengan durasi metode yang bervariasi. Guru dapat mengadakan putaran sebanyak yang diperlukan, memastikan tim memiliki waktu untuk menyelesaikan sesi pembelajaran di antara setiap putaran.

Salah satu cara untuk menerapkan model pembelajaran TGT adalah melalui permainan teka-teki silang (TTS), di mana pemain mengisi huruf-huruf ke dalam kotak-kotak kosong berwarna putih sehingga mereka dapat membuat kata-kata yang menjawab pertanyaan yang diberikan., sesuai dengan petunjuk (Astrissi et al., 2014). Menurut (Mirzandani, 2012), Manfaat TTS adalah meningkatkan keaktifan serta hasil belajar para siswa. Menyelesaikan TTS dapat menciptakan keadaan pikiran yang jernih, rileks, dan tenang, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat otak dan meningkatkan daya ingat. Menurut (Aspriyani & Suzana, 2020), Siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik mereka melalui permainan teka-teki silang. Menurut (Maulidina, 2018), Penggunaan media teka-teki silang memiliki keuntungan, yaitu (1) Siswa terlibat secara aktif pada proses pembelajaran di kelas; (2) siswa dapat memaksimalkan keterampilan yang dimiliki; (3) siswa dengan gampang mempelajari materi pelajaran yang rumit; (4) Kombinasi interaksi di dalam kelas dapat membentuk lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan; (5) siswa dapat memaksimalkan minat belajarnya; (6) siswa dapat memancing minat membacanya; dan (7) dapat dimanfaatkan sebagai tes hasil belajar siswa secara individu maupun berkelompok. Kelemahannya adalah siswa menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan guru karena lebih tertarik atau lebih memperhatikan mengerjakan teka-teki silang. Hanya siswa tertentu yang mampu menyelesaikannya. Hal ini dapat mengurangi partisipasi siswa lain dalam kelompok, menimbulkan keributan, dan menghambat keaktifan siswa dalam bertanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan efektivitas model pembelajaran Game Tournament Teams dengan TTS. Dalam penelitian ini data yang

dikumpulkan meliputi aktivitas belajar siswa dan hasil angket terkait aktivitas belajar siswa setelah diberikan perlakuan. To fulfill the analysis criteria, a normality test, homogeneity test and t test were carried out. Testing for normality uses the Liliefors test, while testing for homogeneity uses the Bartlett test. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan untuk menentukan Apakah model pembelajaran TGT lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPA yang membahas tentang sistem pencernaan manusia

METODE

Studi ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. yang menerapkan metode eksperimen. Menurut (Sugiono, 2013) Penelitian eksperimental merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu mempengaruhi variabel lain dalam kondisi terkendali. yang ditetapkan merupakan *eksperimental*.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	X	O_2
Kontrol		O_2

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah MIN 6 Magetan. Penelitian ini melibatkan 51 partisipan yang terbagi atas dua kelompok. Kelompok eksperimen dengan jumlah 27 orang yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran Teams Game Tournament dengan menerapkan teka-teki silang, sedangkan kelompok kontrol berjumlah 26 orang yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media gambar. Pengambilan sampel ditentukan dengan *Teknik Sampling Jenuh*. Menurut (Danuri & Maisaroh, 2019) Teknik sampling jenuh merupakan suatu metode yang melibatkan penggunaan seluruh anggota populasi sebagai sampel dalam proses pengambilan sampel. Pengumpulan data penelitian dilakukan tanpa menggunakan tes. Data yang akan diambil meliputi data observasi terkait aktivitas fisik siswa serta data angket mengenai aktivitas pembelajaran yang mencakup aspek mental siswa. Angket aktivitas belajar siswa disusun berdasarkan indikator aktivitas belajar. Instrumen ini telah melalui proses validasi oleh dosen ahli untuk memastikan kesesuaiannya sebagai alat penelitian.

Uji t terhadap sampel yang tidak dikorelasikan secara statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini. Sebelum membuat hipotesis, uji prasyarat dilakukan. Uji prasyarat ini terdiri dari uji homogenitas dan normalitas menggunakan rumus uji Bartlett. Hipotesis penelitian adalah bahwa siswa di kelas V MIN 6 Magetan yang diajar dengan model TGT memiliki tingkat keaktifan pembelajaran IPA yang berbeda dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

HASIL PENELITIAN

1. Lembar Observasi Keaktifan Belajar

Telah dikumpulkan data tentang aktivitas belajar 27 siswa di kelas eksperimen. Siswa tersebut tergolong memiliki aktivitas belajar tinggi berdasarkan hasil angket, kemudian dianalisis menggunakan Microsoft Excel dengan taraf signifikansi 0,05. Pembelajaran aktif adalah suatu proses dimana siswa berpartisipasi secara fisik dan emosional dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga memungkinkan mereka terlibat aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Proses belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa melalui kegiatan belajar di sekolah yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Menganalisis perilaku siswa yang terlibat dalam kelas eksperimen yang menerapkan model Teams Game Tournament menggunakan teka-teki silang, jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pendidikan tradisional. Lembar observasi

aktivitas belajar siswa mencakup tujuh indikator yang perlu diperhatikan yaitu aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, motorik, dan emosional. Dari tujuh indikator yang ada, terdapat 28 poin yang perlu diperhatikan. Berdasarkan observasi pada kedua kelas, berikut hasil persentasenya:

Tabel 2 Rekapitulasi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator Yang Dinilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
		Presentase %	Presentase %
1	Visual Activities	88%	58%
2	Oral Activities	76%	47%
3	Listening Activities	93%	56%
4	Writing Activities	76,85%	47%
5	Mental Activities	74,07%	42,30%
6	Motor Activities	72,22%	58%
7	Emotional Activities	82,41%	45,19%

Tabel tersebut bukti bahwa kelas eksperimen mendapatkan skor persentase yang lebih besar daripada kelas penilaian. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia melalui model Turnamen Game Tim didukung teka-teki silang terbukti lebih efektif.

2. Analisis Angket Keaktifan Belajar

Hasil angket mengenai pembelajaran aktif yang diberikan setelah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Keaktifan Belajar

Kelas	X_{maks}	X_{min}	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Variasi Kelompok	
			\bar{X}	Me	Mo	Jk	S
Eksperimen	81	51	68,78	68	68	30	15,369
Kontrol	80	51	65,08	64,5	65	28	6,584

Tabel 4.19 menunjukkan bahwa Pada pembelajaran IPA, siswa di kelas eksperimen memiliki skor aktivitas belajar rata-rata 68,78 dengan standar deviasi 15,369, sedangkan siswa di kelas kontrol memiliki skor rata-rata 65,07 dengan standar deviasi 6,584. Ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki tingkat partisipasi yang berbeda dalam belajar. Akibatnya

3. Uji Prasyarat

Uji normalitas tingkat aktivitas belajar dilakukan dengan metode Liliefors, yang didasarkan pada hasil angket aktivitas belajar siswa yang telah diadakan pada setiap kelas.

Tabel 4 Uji Normalitas Angket Keaktifan Belajar

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Ex	0.099	0.173	H_0 diterima
K	0.078	0.173	H_0 diterima

Menurut tabel, terhitung pada kelas eksperimen menunjukkan $L_{hitung} = 0.099$, pada sampel (n) = 27 dan (α) = 0,05 diperoleh $L_{tabel} = 0.173$. dan terhitung pada kelas kontrol menunjukkan $L_{hitung} = 0.078$, pada sampel (n) = 26 dan (α) = 0,05 diperoleh $L_{tabel} = 0.173$. Hasil menunjukkan bahwa $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ yang berarti H_0 diterima. Oleh sebab itu, hasilnya menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Homogenitas Keaktifan Belajar

Kategori	Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Keaktifan Belajar	Ek dan K	2.195	3.481	H_0 diterima

Uji Homogenitas Keaktifan Belajar dilakukan dengan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil yang ditampilkan di Tabel 4.4 dengan $(\alpha) = 0,05$ serta derajat kebebasan $(dk) = 1$ diperoleh $X^2_{hitung} = 2,195$ dan hasil perhitungan $X^2_{tabel} = 3,481$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti kedua sampel dari populasi yang sama (homogen).

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan model pembelajaran Teams Game Tournament yang dilengkapi teka-teki silang dengan model pembelajaran konvensional pada materi IPA tentang sistem pencernaan manusia di MIN 6 Magetan. Hasil uji-t digunakan untuk mengevaluasi tingkat partisipasi siswa dalam kelas kontrol dan eksperimen.

4. Pengujian Hipotesis

Tabel berikut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, menurut hasil perhitungan uji t yang dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif model pembelajaran yang digunakan dalam Turnamen Game Tim (TGT), yang menggunakan teka-teki silang:

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji-t

Kategori	Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
Keaktifan Belajar	Ek dan K	1,945	1,675	H_0 ditolak

Hasil uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament dengan menggunakan teka-teki silang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi IPA tentang sistem pencernaan manusia. Tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa $t_{hitung} = 1,945$ dan $t_{tabel} = 1,675$. Hasil menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Siswa yang menggunakan model Turnamen Pertandingan Tim (TGT) menggunakan teka-teki silang lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Hasilnya menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, dapat disimpulkan dari diskusi hasil penelitian bahwa siswa menunjukkan peningkatan aktivitas saat belajar IPA.

PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dilakukan di MIN 6 Magetan. Ada 27 siswa di kelas eksperimen dan 26 siswa di kelas kontrol. Meskipun kedua kelas tersebut diajar oleh guru yang sama dan mempelajari topik yang sama, masing-masing menggunakan pendekatan yang berbeda. Kelas eksperimen diajarkan model TGT dengan teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol diajarkan pembelajaran konvensional dengan media gambar. Tingkat aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

1. Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen terjadwal pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2024. Keaktifan belajar siswa dalam hal berbuat (fisik) kelas V pada pembelajaran IPA termasuk kategori “Baik dan Cukup” mencakup aktifitas atau kegiatan yang sama, seperti membaca, mencatat, bertanya, berdiskusi dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar pada hal berbuat (fisik) pada kelas eksperimen dalam pembelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia, diperoleh sebagai berikut.

Visual Activities siswa aktif membaca materi yang ditampilkan oleh guru. Beberapa siswa ditunjuk untuk membaca dengan jelas dan lantang, serta memperhatikan penjelasan guru dengan seksama dari awal hingga akhir pembelajaran. *Oral Activities* Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran dan diskusi kelompok. Mereka mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi materi yang kurang dipahami dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. *Listening Activities* Siswa mendengarkan penjelasan guru dan pendapat teman sekelompok dengan baik. Selama kelompok lain menyampaikan pendapat dan kesimpulan, siswa terlihat kondusif dan mau mendengarkan. *Writing Activities* Siswa aktif mencatat materi penting tentang sistem pencernaan manusia yang dijelaskan oleh guru. Meskipun ada beberapa yang tulisannya tidak rapi, secara umum siswa mampu mencatat dengan baik. *Mental Activities* Siswa cukup aktif dalam menanggapi pertanyaan dari guru dan siswa lainnya, serta mampu menyimpulkan materi dengan catatan mereka sendiri meskipun jawaban mereka masih sederhana. Kegiatan tanya jawab membantu menghidupkan suasana kelas dan melatih keberanian siswa. *Motor Activities*, dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa segera membentuk kelompoknya setelah mengetahui anggota kelompok, meskipun ada yang menunggu arahan guru karena merasa malu. Diskusi kelompok berjalan dengan baik, meskipun ada sedikit kendala pada awalnya. Dan *Emotional Activities*, model pembelajaran Teams Game Tournament berbantuan media teka-teki silang membuat siswa sangat antusias, senang, dan bersemangat. Siswa berlomba-lomba menjawab soal untuk mendapatkan poin dan hadiah, menunjukkan tingginya antusiasme terhadap pembelajaran.

Secara keseluruhan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan keaktifan yang tinggi. Terbukti, model pembelajaran yang inovatif dan melibatkan permainan meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa (Rodhiyah et al., 2021).

2. Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen terjadwal pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024. Keaktifan belajar siswa dalam hal berbuat (fisik) kelas V pada pembelajaran IPA termasuk kategori “Baik dan Cukup” mencakup aktifitas atau kegiatan yang sama, seperti membaca, mencatat, bertanya, berdiskusi dan lain sebagainya. Adapun hasil observasi sebagai berikut:

Siswa pada kelas kontrol menunjukkan keaktifan belajar dalam hal berbuat (fisik) yang rendah dalam beberapa aspek: *Visual Activities*, Siswa kurang aktif dalam membaca materi yang ditampilkan oleh guru dan cenderung bermain sendiri atau mengobrol. *Oral Activities*, Siswa tidak berani bertanya atau menjawab pertanyaan, dan tidak aktif dalam diskusi kelompok. *Listening Activities*, Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru dan pendapat kelompok lain, karena metode ceramah membuat mereka bosan. *Writing Activities*, Hanya sedikit siswa yang mencatat materi penting meskipun sudah diminta oleh guru. *Mental Activities*, Siswa kurang aktif menanggapi pertanyaan dan tidak percaya diri menjawab, baik dalam kelas maupun diskusi kelompok. *Motor Activities*, Siswa tidak segera membentuk kelompok saat diberi tugas, menunggu instruksi langsung dari guru. *Emotional Activities*, Siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena metode ceramah membuat mereka tidak tertarik dan kurang senang saat diberi soal.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran konvensional dengan media gambar membuat siswa kurang aktif dan antusias dalam beberapa aspek pembelajaran (Mariyah et al., 2021).

3. Hasil Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aktivitas berpikir (mental) siswa dalam pembelajaran dinilai melalui angket yang dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Pertandingan Game Tim dengan teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media gambar. Hasil uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran Pertandingan Game Tim lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan metode

pembelajaran konvensional..Ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 1.675$, yang lebih besar dari $t_{tabel} = 1.675$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model Teams Games Tournament berbantuan Dalam pembelajaran IPA, media teka-teki silang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. materi sistem pencernaan manusia dibandingkan dengan model konvensional.

SIMPULAN

Hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berdampak pada aktifitas belajar siswa di kelas MIN 6 Magetan IPA materi pencernaan manusia. Ini akan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran. Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdampak pada aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil dari uji-t setelah perlakuan menunjukkan bahwa angket kelas eksperimen mendapatkan skor yang lebih tinggi daripada angket kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Brain Based Learning Menggunakan Permainan Teka-Teki Silang Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13, 58.
- 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*.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian*.
- Dian Syarifah, N., Suyanti, & Widyaningrum, H. K. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor*, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Dwi Rahayu, N., Hartini, & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fauziah, R., & Subhananto, D. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10.
- Gustiansyah, K., Maulidatis Sholihah, N., & Sobri, W. (2020). Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas. *Jurnal Administrative Sciene*, 90. <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1>
- Joniansyah. (2012). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Kusuma Widyaningrum, H., & Rahmanumeta, F. M. (2016). *Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan*.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Maulidina, Z. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Mirzandani. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan)* (Vol. 1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhuMirzandaniJurusanPLBFIPUNP306>
- Nur Sodik, A., & Trisniawati. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui

- Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Journal of Mathematics Education*.
- Rizky Fitriani Kanza, N., Djoko Lesmono, A., & Mulyo Widodo, H. (2020). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember*.
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA.
- Surya Hamdani, M., & Widi 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, 440–447.
- Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., & Nuriman. (2013). *Pengaruh Contextual Teaching and Learning melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kesilir 01 Wuluhan Jember*.
- Ziyan Takhqiqi, M., Ratnasari, F., Amalia, R., & Ratna Saputri, D. (2010). *Model Pembelajaran Team Game Tournament*. 708.