



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Visual Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Aisyah Mutiara Sani¹, Fadilah Khairani², Handok^{3*}, dan Maman Surahman⁴

^{1,2,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,

³Magister Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia.

*Corresponding e-mail: handoko@fkip.unila.ac.id

Received: 27 Maret 2024

Accepted: 28 Maret 2024

Online Published: 28 Maret 2024

Abstract: The Influence of the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by Visual Word Search Puzzle Media on Indonesia Language Learning Outcomes. The problem with this study was the poor learning outcomes of students in Indonesian language subjects. The purpose of this research was to describe and analyze the existence of significant influence and differences in the use of learning models, teams, games, tournament-aided visual media, and word search puzzles on Indonesian language learning results. This type of research was quantitative research with an experimental research method. The research design used was a non-equivalent control group design. The sample in the research was 17 class V students. The data analysis techniques used are simple linear regression tests and t-tests. The result shows that $f_{count} (15,66) \geq f_{tabel} (4,54)$. Based on the data analysis that has been carried out, it shows that there is an influence of the use of the teams games tournament learning model assisted by visual word search puzzle media on student learning outcomes in Indonesian language subjects.

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

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Visual Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media visual word search puzzle terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu non-equivalent control group design. Sampel dalam penelitian peserta didik kelas V dengan jumlah 17 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan bahwa $f_{hitung}=15,66 \geq f_{tabel}=4,54$. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media visual word search puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

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

▪ INTRODUCTION

Setiap insan di dunia ini pastinya membutuhkan suatu pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang digunakan untuk mengubah dan meningkatkan potensi-potensi yang ada dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik. Pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas baik dari segi keperibadian, kecerdasan, dan

keterampilan yang nantinya berguna bagi kehidupannya dalam bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujana (2019) yakni pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan dalam hal ini berperan dalam bentuk pembinaan karakter, intelegensi, kerohanian, akhlak terpuji, dan kemampuan yang dibutuhkan pada dirinya, bangsa, dan negara.

Pendidikan selalu erat kaitannya dengan kurikulum, karena kurikulum merupakan kesatuan sistem yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain agar pendidikan berjalan dengan lancar. Menurut Andari (2022) kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum di Indonesia seringkali terjadi perubahan, hal ini diakibatkan oleh berbagai faktor dan menyesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Perubahan pada kurikulum di Indonesia yang terakhir melahirkan sebuah kurikulum merdeka. Implementasi kurikulum merdeka memiliki perbedaan dengan kurikulum 2013 yang sebelumnya diterapkan dalam pembelajaran, pendapat ini dikemukakan oleh Rohimajaya, dkk (2022) kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik untuk semua mata pelajaran, sedangkan kurikulum merdeka menggunakan pendekatan diferensiasi yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, dimana fokus mata pelajaran pada kurikulum merdeka adalah pada mata pelajaran IPAS, bahasa Indonesia, matematika, PPKn, serta pendidikan agama Islam. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan dalam semua tingkat jenjang pendidikan di Indonesia. Pendidikan bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan bekal kemampuan kepada peserta didik agar mereka dapat berfikir secara logis, analisis, kritis, serta mampu bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Dewi (2022) yakni pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan mampu memberikan dampak positif khususnya dalam membentuk karakter peserta didik, baik untuk mengenal dirinya, budayanya, atau budaya orang lain, serta dalam berpartisipasi aktif di masyarakat agar mampu mengutarakan pendapatnya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana penguasaan materi yang dimiliki peserta didik serta bagaimana hasil belajarnya. Semakin tinggi penguasaan materi peserta didik semakin tinggi pula hasil belajarnya. Menurut Mustakim (2020) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dikuasai oleh peserta didik dan diukur dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan dan direncanakan oleh pendidik berdasarkan kurikulum yang ada. Sejalan dengan pendapat di atas Dicky (2020) mengemukakan pendapat bahwa melalui proses pembelajaran yang terencana tentunya diharapkan mampu membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini diduga karena peserta didik memiliki minat belajar yang rendah terhadap bahan literasi atau bacaan. Pembelajaran yang dilakukan juga belum bervariasi baik dalam penerapan model yang digunakan pendidik ataupun media pembelajaran yang dipilih pendidik sebagai perantara pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukan tanpa diselingi oleh permainan berkelompok ataupun individu, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang berkonsentrasi karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sebagai seorang pendidik wajib hukumnya untuk memilih dan memilah serta membuat perencanaan yang matang yang berorientasi pada peserta didik sehingga saat pembelajaran berlangsung peserta didik dapat terlibat secara aktif. Salah satu alternatif

yang ditawarkan agar pembelajaran berorientasi pada peserta didik adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Marwati dkk (2023) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dengan melibatkan dan menginspirasi peserta didik dalam proses pembelajaran, oleh karenanya melalui model pembelajaran ini peserta didik dapat terlibat secara aktif dan berkolaboratif dengan peserta didik lain dalam pembelajaran, sehingganya kompetensi yang dimiliki peserta didik dapat dioptimalkan baik secara pengetahuan, keterampilan maupun dalam bersikap saat berdiskusi. Pembelajaran dengan model TGT dilakukan dalam bentuk permainan beregu, sehingganya peserta didik dalam pembelajaran dapat lebih rileks, disamping menumbuhkan rasa kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, serta bersaing secara sehat dan ikut terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran akan semakin menyenangkan apabila dalam penerapannya pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara saat turnamen berlangsung. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan untuk mendampingi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah media visual *word search puzzle*. Menurut Maulizan dkk., (2017) *word search puzzle* merupakan permainan kata berupa huruf-huruf dari sebuah kata yang tersebar dalam kotak yang biasanya berbentuk persegi panjang atau persegi, secara singkatnya adalah permainan mencari kosa kata pada kata-kata yang tersebar. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan ketelitian, ketekunan, dan konsentrasi yang tinggi untuk menemukan kata yang tersusun secara tersembunyi. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka perlu adanya sebuah tindakan dan solisi yang harus dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, oleh karenanya peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Visual *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia”.

Belajar merupakan aktivitas penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Menurut Sutikno (2013) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan baru yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan manusia tanpa batas usia, guna mencapai perubahan-perubahan pada dirinya. Tujuan belajar sendiri menurut Sardiman (2018) dibagi menjadi tiga yaitu: pertama, digunakan untuk memperoleh pengetahuan, kemudian tujuan belajar kedua, menanamkan konsep dan keterampilan, dan yang ketiga yaitu membentuk sikap. Belajar tentunya membutuhkan sebuah teori yang digunakan sebagai landasan yang digunakan dalam penyelenggaraan belajar. Teori belajar sendiri dibagi menjadi tiga yaitu Teori behavioristik, menurut Djamaluddin (2019) teori ini menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan berdasarkan pengalaman belajar peserta didik. Kedua teori belajar kognitif, Menurut pendapat Nurhadi (2020) teori ini beranggapan bahwa tingkah laku peserta didik ini terbentuk berdasarkan persepsi dan pemahaman yang mereka miliki. Ketiga teori konstruktivisme menurut Mokalu dkk (2022) yang mengatakan bahwa, teori belajar konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam belajar atau dalam mencari kebutuhannya sesuai kemampuan mereka dalam menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut, namun dalam hal ini peserta didik membutuhkan bantuan orang

lain sebagai fasilitator. Teori keempat yaitu humanistik, menurut Nurlina dkk., (2022) implementasinya teori ini menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial, dan hati nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar agar berjalan dengan baik dan bermakna pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Parwati dkk (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Tujuan pembelajaran itu sendiri menurut Rahayu dkk., (2021) meliputi pertama bidang kognitif berhubungan dengan proses mental peserta didik yang diawali dari tingkat pengetahuan sampai evaluasi, kedua afektif berkaitan dengan sikap, nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasaan dan ketiga psikomotor berhubungan erat dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik.

Hasil belajar peserta didik terdiri dari berbagai aspek psikologis yang terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sosialnya. Adapun menurut Nabillah & Abadi (2019) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima atau memperoleh pengalaman pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, menurut Yurnaliza & Andayono (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yaitu; (1) kesehatan; (2) intelegensi dan bakat; (3) minat dan motivasi; (4) cara belajar. faktor eksternal yaitu; (1) keluarga; (2) sekolah/kampus; (3) masyarakat; (4) lingkungan sekitar. Hasil belajar sendiri memiliki beberapa macam, menurut Sardiman (2018) terdapat tiga jenis hasil belajar yaitu berkenaan dengan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), berkaitan dengan personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan yang terakhir berkenaan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Bahasa menjadi alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain serta sebagai perantara dalam berpikir. Menurut Ali (2020) melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan dan menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain, dimana lingkup bahasa juga tidak hanya terdiri dari bahasa lisan atau bahasa tertulis. Menurut Linggasari & Endi (2022) bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, khususnya dalam belajar mengakses informasi baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi pembelajaran penting yang harus diajarkan kepada peserta didik, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik melalui pembelajaran bahasa, menurut Ali (2020) keterampilan berbahasa yang terdapat dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills).

Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik haruslah disusun dan direncanakan secara sistematis, agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan lancar, olehkarena itu dalam pembelajaran pendidik disarankan untuk menggunakan model pembelajaran. Menurut Istiningasih dkk., (2018) model pembelajaran merupakan cara atau strategi yang dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dimana dalam kegiatan tersebut melibatkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat

digunakan dalam pembelajaran antara lain *teams games tournament*. Menurut Hasanah dkk., (2020) pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin dalam Supriyanto (2020), terdapat lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

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

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

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Mulyaningsih (2020) puzzle merupakan salah satu media permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Memainkan permainan puzzle peserta didik tidak hanya bermain dengan medianya saja, tetapi juga dapat mengenal lambang bilangan dan huruf atau simbol yang didajikan dalam puzzle. *Word search puzzle* menurut Maulizan dkk., (2017) merupakan permainan kata berupa huruf-huruf dari sebuah kata yang tersebar dalam kotak yang biasanya berbentuk persegi panjang atau persegi, secara singkatnya adalah permainan mencari kosa kata pada kata-kata yang tersebar merupakan permainan pencarian kata dalam dua kategori sejenis teka-teki yang disusun dengan menemukan jawaban secara horizontal dan vertikal maupun diagonal. Menurut Akhmad dkk., (2022) manfaat media *word search puzzle* adalah dapat membantu peserta didik memahami konsep dan meningkatkan sikap peserta didik. Adapun menurut Nurhalifah dkk., (2020) penggunaan media *word search puzzle* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Beberapa keunggulan dari media *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) diantaranya adalah kemudahan dalam membuatnya. Pendidik dapat membuat sendiri media ini. Biaya untuk membuatnya juga murah, hanya bermodal kertas dan pena saja, namun jika ingin hasilnya lebih baik bisa dengan bantuan komputer. Penggunaannya, media ini juga tidak memerlukan listrik, sehingga bisa dipakai kapan saja, berbeda halnya dengan media lain seperti media *powerpoint* misalnya,

hanya bisa digunakan ketika ada aliran listrik. Kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) ini adalah kode yang kita gunakan saat ini membatasi kata apa yang akan kita masukan, dengan kata lain kata yang kita masukan tidak bisa terlalu banyak atau panjang. Kemudian apabila peserta didik tidak memiliki kesabaran ataupun emosinya labil maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap minat mereka. Langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *word search game* ini menurut Garwan & Naniek (2020) mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

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

Media *word search puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan pendidik sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pengalaman berbeda kepada peserta didik. Melalui media *word search puzzle* pendidik dapat melatih peserta didik dalam ketelitian, ketekunan, dan kecepatan dalam menemukan susunan kata dalam kumpulan huruf-huruf.

▪ METHOD

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi yang berjumlah 35 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik group sampling. Sampel dalam penelitian kelas V B yang terdiri dari 17 peserta didik yang diberikan perlakuan terkait penggunaan model pembelajaran team game tournament (TGT) berbantuan media *word search puzzle*. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan media *word search puzzle* dan variabel terikat (*dependant*) yaitu hasil belajar bahasa Indonesia. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes yang terdiri dari 15 pilihan ganda untuk materi kata sifat, dan instrument non tes berupa lembar observasi terkait aktivitas pembelajaran peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *word search puzzle*. Uji persyaratan instrumen tes yang digunakan adalah uji validitas soal, uji reabilitas soal, uji daya beda dan uji taraf kesukaran soal. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk instrument non tes terkait data observasi aktivitas pembelajaran peserta didik, sedangkan untuk uji prasyarat analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana.

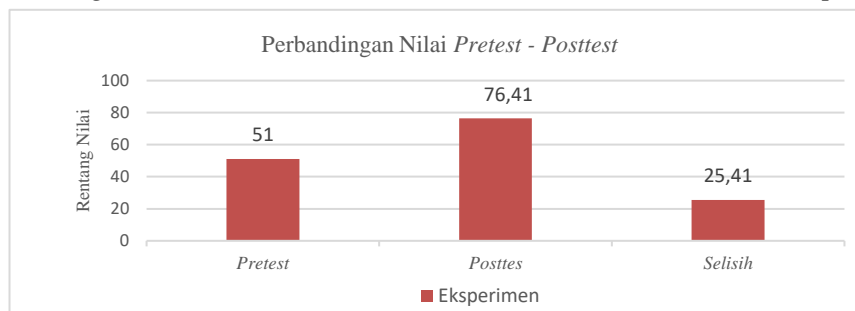
▪ RESULT AND DISCUSSION

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Sidodadi. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan rendahnya minat peserta didik terhadap bahan bacaan atau literasi, dan pembelajaran yang dilakukan juga belum bervariasi baik dalam penerapan model yang digunakan ataupun media pembelajaran yang dipilih pendidik sebagai perantara pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukanpun tanpa diselingi oleh permainan berkelompok ataupun individu, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang berkonsentrasi karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle*. Peneliti mengajukan *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajara dengan tipe berkelompok dan dikolaborasikan dengan sebuah permainan tournament dengan menggunakan media visual *word search puzzle*, sehingga akan memacu peserta didik dalam belajar dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penerapan model *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* yaitu tahap pertama penyajian materi yang dilakukan oleh pendidik, dalam penyajian materi pendidik mulai mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan agar peserta didik memiliki gambaran terkait materi dan media yang akan dipelajari serta digunakan, dalam tahap ini kemampuan yang ingin dicapai adalah tingkat konsentrasi peserta didik dalam mengamati sesuatu hal. Tahap kedua yaitu pembentukan sebuah tim, pendidik membagi peserta didik secara heterogen ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan lembar diskusi. Pada tahap ini peserta didik diajak untuk saling bekerja sama satu dengan yang lain sehingga memunculkan kemampuan kolaborasi dengan baik dan dalam tahapan ini pendidik berperan sebagai fasilitator. Tahap ketiga yaitu permainan yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab peserta didik dalam waktu tertentu. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengerjakan lembar diskusi yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan dalam *tournament*, dan peserta didik diberikan waktu dalam mengerjakannya. Pada tahap ini peserta didik dilatih untuk bisa berfikir secara kritis dan manajemen waktu mereka sebaik mungkin agar pekerjaan mereka tepat waktu. Tahap keempat yaitu *tournament*, peserta didik melakukan permainan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan serta menggunakan media *word search puzzle* dengan peraturan yang telah disepakati dalam *tournament*, setiap peserta didik memiliki giliran dalam menjawab dan menemukan kata yang terdapat pada media, pemenang dalam *tournament* ini adalah kelompok yang paling banyak menjawab dan menemukan kata tersembunyi dalam media *word search puzzle*, pada tahap ini peserta didik diajarkan untuk komunikatif dan bermain secara sehat dalam *tournament*. Tahap terakhir yaitu pemberian penghargaan, pada tahap ini pendidik menyiapkan hadiah sebagai bentuk penghargaan kepada kelompok terbaik yang menjawab paling banyak dengan benar, tercepat, dan tepat. Pada tahap ini peserta didik maju secara perwakilan untuk mengambil hadiah dan kelompok lain mengapresiasi keberhasilan kelompok yang menerima penghargaan. Pada akhir penelitian, untuk mengukur hasil penelitian peneliti membagikan soal *posttest* pada peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah dilakukan pretest. Adapun rata-rata pretest adalah 51,00 sedangkan rata-rata posttest adalah 76,41 terdapat peningkatan sebesar 25,41. Peningkatan rata-rata

nilai pretest dan posttest dikarenakan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle*.



Gambar 1. Perbandingan nilai *pretest posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Diagram di atas menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai awal sebelum diberikan perlakuan adalah 51,00. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia nilai *posttest* mengalami peningkatan menjadi 76,41. Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mencapai 25,41.

Berdasarkan uji linieritas yang telah dilakukan juga data yang didapatkan menunjukkan bahwa data perhitungan yang didapat nilai F_{hitung} 2,13 sedangkan F_{tabel} yaitu 3,33 oleh karenanya tolak H_0 dan terima H_a , hal itu berarti data berarti berpola linier. Hasil perhitungan regresi linier sederhana juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian, data perhitungan yang diperoleh menunjukkan bahwa F_{hitung} yang diperoleh adalah 15,66 dengan $n = 17$ untuk taraf kesalahan 5%, sehingga $F_{tabel} = 4,54$. $F_{hitung} = 15,66 > F_{tabel} = 4,54$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian yang didapatkan juga memiliki kesesuaian dengan penelitian lain yang dijadikan sebagai acuan yaitu yang dilakukan oleh Alfira, Alyannida, dan Harlinda (2022) terkait model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar. Rosidah, dan Purwono (2022) terkait media *word search puzzle* terhadap hasil belajar. Afifah (2020) terkait penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*, Hamdani, Mawardi, dan Wardani (2019) serta Adiputra dan Heryadi (2021). terkait penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*. Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, artinya penerapan model dan media yang digunakan berdampak positif pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

▪ CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar bahasa

Indonesia dengan memperoleh $F_{hitung} = 15,66 > F_{tabel} = 4,54$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

▪ REFERENCES

- 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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. 2022. The Effect of Word Search Puzzle Games In Cooperative Learning Type of TGT (Teams Games Tournament) Toward Class X SMA Negeri 1 Baraka Hydrocarbon Subject Matter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3(3), 144–152. DOI: <https://doi.org/10.35580/chemedu.v3i3.39338>
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andari, E. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65-79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>.
- Dewi, N.K.H.L. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 4(2), 31-39. <https://doi.org/10.59789/deiksis.v4i2.115>
- Dicky, S. 2020. Media Buku Cerita: Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Gema Wiralodra*, 11(2), 180-189. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i2.99>
- Djamaluddin, A. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Garwan, S., & Naniek, J. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Word Search Game di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate. *Edukasi*, 18(1), 183–192. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1587>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Metty, L. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. Anargya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104– 111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Istiningasih, G., Minchah, E., & Priharlina, E. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang 102 Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 94–103. <https://doi.org/10.24853/holistika.2.2.94-103>
- Lingasari, E., & Endi, R. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*, 8(1), 40-62. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Mailawati. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Di SMPN Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., & Ariyanti, Y. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai, 7(1), 2601-2607.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Maulizan, A. Z., Wahyuni, S., & Maulidar, J. 2021. Improving Students Vocabulary Through Word Search Puzzle: A Classroom Action Research. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 115-121.
<https://almufi.com/index.php/AJMAEE/article/view/100>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>.
- Mulyaningsih. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Al-Gurfah: *Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40. <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Sesiomadika, 2(3), 659-663.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurlina, H. A., Masruro, Z., Siti, Z. Saragih, R. H., Siti, S., Simamora, & Toni. 2022. Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Parwati & Nyoman. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. 2021. Hakikat Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.2201>
- Rohimajaya, N.A., Hartono, R., Yuliasri, I., Fitriati, S.W. 2022. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA di Era Digital: Sebuah Analisis Konten. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2022, 5(1), 825-829.
- Sardiman. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sujana, I. W. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Supriyanto. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 10–18.
<https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11619>
- Sutikno, S. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holistica
- Yurnaliza, R., & Totoh, A. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Cived Jurusan Teknik Sipil*, 6(4).1-4. <https://doi.org/10.24036/cived.v6i4.107046>