

**PENGARUH MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT*  
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V  
SD GUGUS KAPTEN KOMPYANG SUJANA  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh

Anak Agung Sagung Ratu Nariswari, NIM 2011031179

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 588 siswa yang terdiri dari 19 kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD Negeri 9 Padangsambian sebagai kelompok eksperimen sebanyak 30 orang dan siswa kelas V SD Negeri 2 Padangsambian sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 33 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda biasa. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen 56,67 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata pre-test pada kelompok kontrol 50,30 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata post-test kelompok eksperimen 81,00 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata post-test kelompok kontrol 65,40 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,023$  dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = 61$  adalah 1,99962. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  ( $3,032 > 1,99962$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPA antara pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *crossword puzzle* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana tahun ajaran 2023/2024.

**Kata kunci :** model *Team Game Tournament*, *Crossword Puzzle*, Hasil belajar IPA

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the significant effect of the Team Game Tournament learning model assisted by Crossword Puzzle media on science learning outcomes in grade V elementary school students of Gugus Kapten Kompyang Sujana in the 2022/2023 academic year. This research is a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The population of this study were 588 students consisting of 19 grade V elementary schools in the Gugus Kapten Kompyang Sujana. The sample was taken using cluster random sampling technique and obtained a sample of V grade students of SD Negeri 9 Padangsembian as an experimental group of 30 people and V grade students of SD Negeri 2 Padangsembian as a control group with 33 students. The data collection method used ordinary multiple choice objective tests. The research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques (t-test). The results of data analysis obtained that the average pre-test score of the experimental group was 56,67 which was in the low category, and the average pre-test in the control group was 50,30 which was in the low category. The average post-test of the experimental group was 81,00 which was in the high category, while the average post-test of the control group was 65,40 which was in the medium category. The results of the t-test analysis obtained t-count = 3,023 and t-table at the 5% significance level with dk = 61 is 1,99962. This shows that t-count > from t-table (3,032 > 1.99962) so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, this shows that there are differences in science learning outcomes between groups of students taught with the Team Game Tournament learning model assisted by crossword puzzle media with groups of students taught with conventional models. Thus it can be concluded that there is an effect of the Team Game Tournament model assisted by Crossword Puzzle media on science learning outcomes in grade V elementary school students of Gugus Kapten Kompyang Sujana in the 2023/2024 academic year.*

*Keywords: Team Game Tournament model, Crossword Puzzle, Science learning outcomes*